

# CONSOLES+ CLASSIES

Ce supplément gratuit à Consoles+ 49 ne peut être vendu séparément

COUPS SPÉCIAUX,  
FATALITÉS,  
COMBOS,  
FURIES,  
TIPS...

36 PAGES SUR LES  
MEILLEURS JEUX  
DE BASTON!

TEKKEN  
MORTAL KOMBAT 3  
KILLER INSTINCT  
DRAGON BALL Z  
TOSHINDEN  
TEKKEN 2  
VIRTUA FIGHTER REMIX  
SAMURAI SHODOWN 2  
RING OF FIGHTERS 95...

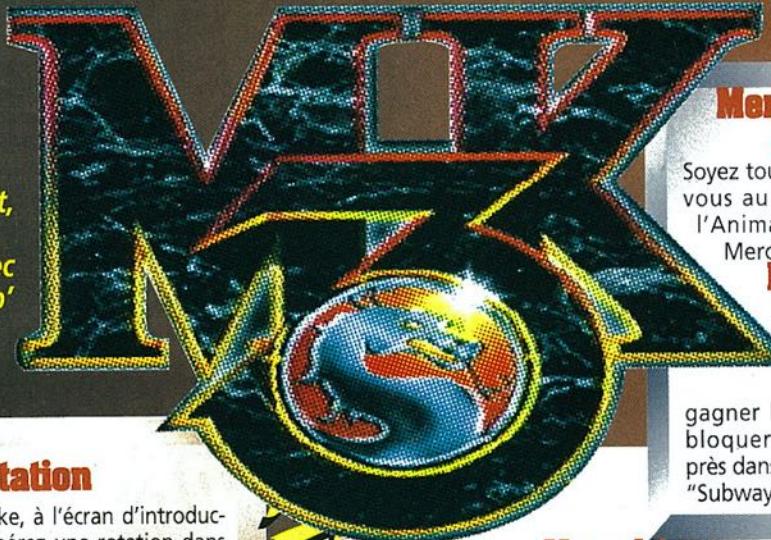


**EXCLUSIF!**

LES JAQUETTES CD  
SPECIAL TIPS POUR:  
VIRTUA FIGHTER REMIX,  
MORTAL KOMBAT 3,  
TEKKEN ET TOSHINDEN

SNIN  
Playstation  
Megadrive

**M**ignon  
Komme tout,  
ce MK 3 et  
Même Kolossal avec  
ces tips et ces manip'  
en veux-tu en voilà.



### Playstation

Pour jouer avec Smoke, à l'écran d'introduction, avec Rayden, opérez une rotation dans le sens des aiguilles d'une montre avec le pad. Cela donne accès à l'écran d'Ultimate Kombat Kode, où il faut faire: R1 une fois, Triangle six fois, Rond neuf fois et Croix six fois. Cela correspond aux sigles de la photo. A l'écran d'introduction avec Rayden... Cheat mode 1: Carré, Croix, Triangle, Rond, Carré, Croix, L1, L2. Ensuite à l'écran du Kombat Kube, appuyez sur Haut. Cheat mode 2: Carré, Croix, Triangle, Rond, L1, L1, L2, L2, L1, L1. A l'écran du Kombat Kube, appuyez sur Haut.

### Super Nintendo

Les boss ne sont jouables qu'en mode 2 joueurs. Pour obtenir la sélection aléatoire, placez-vous à l'écran de sélection des personnages et faites: Haut + Start.

Pour la sélection discrète, opérer une rotation à 360° dans le sens inverse des aiguilles d'une montre avec le pad + Select. Les manipulations suivantes s'effectuent à l'écran de menu. Kool Stuff: Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, A, B, A. Kooler Stuff: Select, A, B, Droite, Gauche, Bas, Bas, Haut, Haut. Scott's Stuff: X, B, A, Y, Haut, Gauche, Bas, Droite, Bas. Sound Test: A, Y, B, X. Pour jouer en mode Tournoi, faites: R + L + Start.



La plupart des manipulations sont à effectuer sur cet écran.

## Motaro (SNIN et MD)

**FIREBALL** → + HP

**GRAB** → → + LP

**TELEPORT** ↓ ↑

**TAIL WHIP** ← + LK

## Shao Kahn (SNIN et MD)

**DASH** → → + LP

**UPPERCUT** → → + HP

**FIREBALL** ← ← → + LP

**LAUGH** ↓ ↓ HK

## Shang Tsung

**Mercy, Babalité... kesako?**

Soyez toujours rapide et placez-vous au bon endroit. Avant l'Animalité, il faut faire un Mercy au troisième round: **R** (↓↓) (éloigné de l'adversaire) au lieu d'une Fatalité. Pour les Friendship et Babalité, il faut gagner le dernier round sans bloquer. Les Pits se font très près dans "Shao Kahn's Tower", "Subway" et "Pit 3".



### Megadrive

Pour jouer avec Smoke, à l'écran du logo MK3, faites: A, B, B, A, Bas, A, B, B, A, Bas, Haut, Haut. Les manip' s'effectuent à l'écran de présentation (menu). Le Cheat menu: A, C, Haut, B, haut, B, A, Bas. Pour accéder au menu secret: B, A, Bas, Gauche, A, Bas, C, Droite, Haut, Bas. Pour obtenir les Killer Codes, faites: C, Droite, A, Gauche, A, Haut, C, Droite, A, Gauche, A, Haut. Pour accéder au mode Tournoi, maintenez la pression sur A + B + C et faites Start.

Les manipulations s'effectuent ici.

### LEXIQUE

**LP** Coup de poing en bas.

**HP** Coup de poing en haut.

**LK** Coup de pied en bas.

**HK** Coup de pied en haut.

**BL** Blocage.

**R** Run (bouton pour courir).

**LP** (.....) Maintenez le bouton LP, faites la manip entre parenthèses, puis relâchez le bouton.

Remarque importante:

Si vous n'arrivez pas à faire une manipulation sur la Super Nintendo ou la Megadrive, essayez de l'effectuer en enclenchant les deux derniers mouvements simultanément. Par exemple, la Fireball de Shang Tsung serait alors: ← → + HP au lieu de: ← ← HP.

### KANO

→ ← → BL

### KUNG LAO

R R BL R

### LIU KANG

360° Motion

### NIGHTWOLF

↑ ↑ ↑

### SEKTOR

↓ → ← R

### SHEEVA

→ ↓ → LK

### SINDEL

← ↓ ← LK

### SONYA

↓ + R + LP + BL

### STRYKER

→ → → HK

### SUB-ZERO

→ ↓ → HP

### SMOKE (pour MD)

← ← LP



## Shang Tsung

**FIREBALL (1)**

← ← HP

**FIREBALL (2)**

← ← → HP

**FIREBALL (3)**

← ← → → HP

**GROUND ERUPTION**

→ ← ← LK

**FATALITÉ I (près)**

LP (↓ → → ↓)

**FATALITÉ 2 (près)**

LP (R BL R BL)

**ANIMALITÉ (balayage)**

**HP (R R R)**

**BABALITÉ**

**R R R LK**

**FRIENDSHIP**

**LK R R ↓**

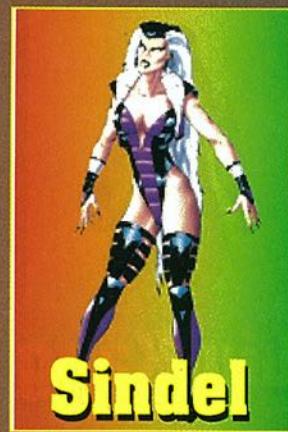
**PIT**

↑ ↑ ← LP

**Combos**

LK HP HP LP ← +HK (27%)

HK HK ← +HK (19%)



## Sindel

**FIREBALL**

→ → LP

**AIR FIREBALL (en l'air)**

↓ → LK

**FLY**

← ← → HK

**SCREAM**

→ → → HP

**FATALITÉ I (balayage)**

**R R BL R BL**

**FATALITÉ 2 (près)**

**R R BL BL R+BL**

**ANIMALITÉ (balayage)**

→ → ↑ HP

**BABALITÉ**

**R R R ↑**

**FRIENDSHIP**

**R R R R R ↑**

**PIT**

↓ ↓ ↓ LP

**Combos**

HK HP HP ↓ + HP Jump Kick  
Air Fireball (40%)

HK HP HP LP HK (33%)

## Jax

**FIREBALL (1)**

← → HP

**FIREBALL (2)**

→ → ← ← HP

**CHARGING PUNCH**

→ → HK

**GRAB & PUNCH**

→ → LP

**BACK BREAKER (en l'air)**

**BL**

**GROUND SLAM**

**LK** pendant 2 secondes

**FATALITÉ I (près)**

↑ ↓ → ↑ BL

**FATALITÉ 2 (loin)**

**R BL R R LK**

**ANIMALITÉ (près)**

**LP (→ → ↓ →)**

**BABALITÉ**

↓ ↓ ↓ LK

**FRIENDSHIP**

**LK R R LK**

**PIT**

↓ → ↓ LP



**Combos**

HK HK ↓ + HP HP BL LP  
← + HP (33%)

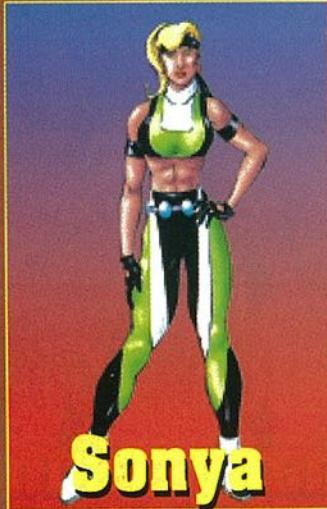
HK HK B + HK (19%)



**Kano**



**Liu Kang**



**Sonya**

**KNIFE TOSS**

↓ ← HP

**KNIFE SLASH**

↓ → HP

**ROLL**

**LK** pendant 2 secondes

**GROUND THROW**

**BL** (les deux en l'air)

**FATALITÉ 1 (près)**

**LP** (→ ↓ ↓ →)

**FATALITÉ 2 (balayage)**

**LP BL BL HK**

**ANIMALITÉ (près)**

**HP (BL BL BL)**

**BABALITÉ**

→ → ↓ ↓ LK

**FRIENDSHIP**

**LK R R HK**

**PIT**

↑ ↑ ← LK

**Combos**

**HP HP ↓ + LP ↓ + HP**  
**Jump Kick Knife Slash**  
**(37%)**

**HP HP → + LP Jump Kick**  
**Knife Slash (31%)**

**FIREBALL (bas)**

→ → LP

**FIREBALL (haut)**

→ → HP

**BICYCLE KICK**

**LK** pendant 2 secondes

**FLYING KICK**

→ → HK

**FATALITÉ 1**

→ → ↓ ↓ LK

**FATALITÉ 2**

↑ ↓ ↑ ↑ BL + R

**ANIMALITÉ (balayage)**

↓ ↓ ↑

**FRIENDSHIP**

R R R ↓ + R

**BABALITÉ**

↓ ↓ ↓ HK

**PIT**

R BL BL LK

**Combos**

**Bicycle Kick**

**HP HP BL LK LK HK LK**  
**(48% dans un coin)**

**HP HP BL LK LK HK LK (36%)**  
**HP LK LK HK LK (28%)**

**PURPLE RINGS**

↓ → LP

**AIR PUNCH**

→ ← HP

**BICYCLE KICK**

← ← ↓ HK

**LEG GRAB**

↓ + LP + BL (MD 3 bts ↓ + LP + LK)

**FATALITÉ 1**

**BL + R (↑ ↑ ← ↓)**

**FATALITÉ 2**

← → ↓ ↓ R

**ANIMALITÉ (près)**

**LP (← → ↓ →)**

**FRIENDSHIP**

← → ← ↓ R

**BABALITÉ**

↓ ↓ → LK

**PIT**

→ → ↓ HP

**Combos**

**HK HK HP HP LP ← + HP (31%)**

**HK HK B + HK (19%)**



## Striker

GRENADE (basse)

↓ ← LP

GRENADE (haute)

↓ ← HP

BATON THROW

→ → HK

BATON TRIP

→ ← LP

FATALITÉ I (près)

↓ → ↓ → BL

FATALITÉ 2 (loin)

→ → → LK

ANIMALITÉ (balayage)

R R R BL

FRIENDSHIP

LP R R LP

BABALITÉ

↓ → → ← HP

PIT

→ ↑ ↑ HK

## Combos

HK HP HP LP Jump Kick  
Baton Throw (50%)  
LK LK B + HK (19%)



## Smoke

TELEPORT

→ → LK

HARPOON

← ← LP

INVISIBILITY

↑ ↑ R

FATALITÉ I (distance max.)

↑ ↑ → ↓

ANIMALITÉ (loin)

↓ → → LK

FATALITÉ 2 (balayage)

R+BL (↓ ↓ → ↑)

FRIENDSHIP

R R R HK

BABALITÉ

↓ ↓ ← ← HK

PIT

→ → ↓ LK

## Combos

Teleport Harpoon Uppercut (36%)

Harpoon HP HP LK HK LP (31%)

HK HK LP (19%)

## Sub-Zero

FREEZE

↓ → LP

ICE STATUE

↓ ← HP

ICE SHOWER 1

↓ → HP

ICE SHOWER 2

↓ → ← HP

ICE SHOWER 3

↓ ← → HP

SLIDE

← + LP + BL + LK

FATALITÉ I (balayage)

← ← ↓ ← R

FATALITÉ 2 (près)

BL BL R BL R

ANIMALITÉ (près)

→ ↑ ↑

BABALITÉ

↓ ← ← HK

FRIENDSHIP

LK R R ↑

PIT

← ↓ → → HK

## Combos

HP HP LP LK HK ← + HK  
(30%)

HK HK ← + HK (19%)

HP HP ← + HK (18%)

## CyraX

FILET

$\leftarrow \leftarrow$  LK

TELEPORTATION

$\rightarrow \downarrow$  BL

BOMB (près)

LK ( $\leftarrow \leftarrow$  HK)

BOMB (loin)

LK ( $\rightarrow \rightarrow$  HK)

AIR THROW (en l'air)

$\downarrow \rightarrow$  BL puis LP

FATALITÉ I

$\downarrow \downarrow \uparrow \downarrow$  HP

FATALITÉ 2 (près)

$\downarrow \downarrow \rightarrow \uparrow$  R

ANIMALITÉ (près)

$\uparrow \uparrow \downarrow \downarrow$

FRIENDSHIP

R R R  $\uparrow$

BABALITÉ

$\rightarrow \rightarrow \leftarrow$  HP

PIT

R BL R

Combos

Bomb (près) Bomb (loin)  
Uppercut Uppercut  
HP HP HK HP HK  $\leftarrow +$  HK  
(30%)  
HK HK B + HK (19%)



## Sektor

TELEPORT

$\rightarrow \rightarrow$  LK

NORMAL MISSILE

$\rightarrow \rightarrow$  LP

HOMING MISSILE

$\downarrow \leftarrow$  HP

FATALITÉ I (balayage)

LP R R BL

FATALITÉ 2 (moitié de l'écran)

$\rightarrow \rightarrow \rightarrow \leftarrow$  BL

ANIMALITÉ (près)

$\rightarrow \rightarrow \downarrow \uparrow$

FRIENDSHIP

R R R R  $\downarrow$

BABALITÉ

$\leftarrow \downarrow \downarrow \downarrow$  HK

PIT

R R R  $\downarrow$

Combos

Homing Missile  
HP HP HK HK  $\leftarrow +$  HK (33%)  
HP HP D + LP (19%)

HATCHET

$\downarrow \rightarrow$  HP

ARROW

$\downarrow \leftarrow$  LP

SHOULDER BASH

$\rightarrow \rightarrow$  LK

REFLECTOR

$\leftarrow \leftarrow \leftarrow$  HK

FATALITÉ I (près)

$\uparrow \uparrow \leftarrow \rightarrow$  BL

FATALITÉ 2 (loin)

$\leftarrow \leftarrow \downarrow$  HP

ANIMALITÉ (près)

$\rightarrow \rightarrow \downarrow \downarrow$

FRIENDSHIP

R R R  $\downarrow$

BABALITÉ

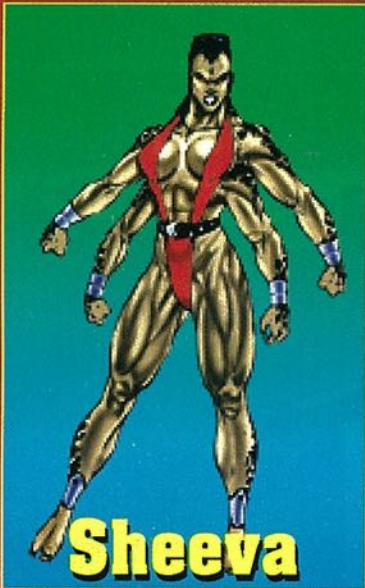
$\rightarrow \leftarrow \rightarrow \leftarrow$  LP

PIT

R R BL

Combos

LK HP HP LP Hatchet (28%)  
HK HP HP LP  $\leftarrow +$  HK (27%)  
HK HK  $\leftarrow +$  HK (19%)



**Sheeva**

**TELEPORT**

↓ ↓

**GROUND STOMP**

← ↓ ← HK

**FIREBALL**

↓ → HP

**FATALITÉ 1 (près)**

→ ↓ ↓ → LP

**FATALITÉ 2 (près)**

HK (← → →)

**ANIMALITÉ (près)**

R BL BL BL BL

**FRIENDSHIP**

→ → ↓ → HP

**BABALITÉ**

↓ ↓ ↓ ← HK

**PIT**

↓ → ↓ → LP

**Combos**

HP HP LP HK HK LK ← + HK (42%)

HP HP LP → + HP (25%)



**Kung Lao**

**HAT TOSS**

← → LP

**FLYING KICK (en l'air)**

↓ HK

**TELEPORT**

↓ ↓

**SPIN**

→ ↓ → R

**FATALITÉ 1**

R BL R BL ↓

**FATALITÉ 2 (dans zone balayage)**

→ → ← ↓ HP

**ANIMALITÉ (près)**

R R R R BL

**FRIENDSHIP**

R LP R LK

**BABALITÉ**

↓ → → HP

**PIT**

↓ ↓ → → LK

**Combos**

HP LP HP LP LK HK ← + HK (34%)

LK LK ← + HK (19%)

HP LK ← + HK (18%)



**Kabal**

**TORNADO DASH**

← → LK

**FIREBALL (peut se faire en l'air)**

← ← HP

**BUZZ SAW**

← ← ← R

**FATALITÉ 1 (balayage)**

↓ ↓ ← → BL

**FATALITÉ 2 (près)**

R BL BL BL HK

**ANIMALITÉ (près)**

HP (→ → ↓ →)

**FRIENDSHIP (balayage)**

R LK R R ↑

**BABALITÉ**

R R LK

**PIT**

BL BL HK

**Combos**

LK LK HP HP ↓ + HP  
Jump Kick Fireball (45%)

LK LK HK ← + HK (27%)

LK LK ← + HK (21%)

Super  
Nintendo

Pour chaque personnage, nous vous fournissions les Ouvertures, les Enchaînements (ou Linkers pour les pros) et les Spéciaux de fin. Vous trouverez, après les Ouvertures et les Enchaînements, les boutons "Auto-doubles" qui peuvent y être associés.



### Déterrez la hache de guerre!

Pour jouer avec Eyedol, sélectionnez Cinder et sur l'écran "Vs" (où les deux combattants se font face), maintenez I et appuyez sur: L, R, X, B, Y, A.  
Une voix digitalisée annonce alors "Eyedol".

## EYEDOL

### COUPS SPECIAUX

**Mini-Combos :** b+d ; c+a ; c+b

- a • Evil Fire
- b • Dash Frenzy
- c • Power Stomp
- Forward Club Pounce
- Vertical Club Pounce
- Backward Club Pounce
- d • Golfing Goat

(repousse les projectiles)



### Combos à la carte

N'oubliez pas la formule magique qui permet de créer les Combos: "Ouverture + Auto-double + Enchaînement + Auto-double + Spécial de fin". Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre de coups que comprend le mouvement.

Voici un exemple de Combo créé pour Orchid:

+ L X + B Y + X (11)

Cela donne un King Combo composé de 11 coups. Parfois, vous pouvez ajouter à la manip' un Enchaînement (T.J. Combo ou Cinder...) ou une Ouverture (T.J. Combo, Orchid, Riptor...). L'indication "AJ" ("Air Juggle") après un Combo signifie qu'il faut le faire dans le même mouvement. Mais si l'indication est: "... AJ", attendez un peu, car l'adversaire est en orbite! De même, l'indication "Air" après un Spécial de fin signifie que l'on peut ajouter un Air Juggle pour asséner des coups supplémentaires à l'adversaire. Le terme "fin" indique au contraire que le mouvement est terminé.

Tous les Air juggles vous sont livrés ici, ainsi que des Combos spéciaux et le maximum en Ultra. Dans un Combo, il est possible de remplacer un Spécial de fin par un Ultra ou un Ultimate quand la barre de l'ennemi clignote. Un bon moyen de le terminer en beauté.

Dernière précision: certains Enchaînements et Ouvertures peuvent également servir ailleurs dans la formule. L'astérisque (\*) signifie que le mouvement peut remplacer le Spécial de fin. Après une Ouverture, le double astérisque (\*\*) signifie que le mouvement peut remplacer l'Enchaînement et le Spécial de fin. Que la hargne soit avec vous...

### LEXIQUE

	coup de poing rapide	
	coup de poing moyen	
	coup de poing violent	
	coup de pied rapide	
	coup de pied moyen	
	coup de pied violent	
	n'importe quel pied	
	n'importe quel poing	
	maintenir	
	relâcher	
	ou	charge (gardez la position une seconde ou deux)
	précéde les boutons "Auto-doubles" qui peuvent être associés au mouvement.	

### AUTO-DOUBLES

	(2)		(3)		(3)
	(2)		(3)		(3)

### AIR JUGGLE

+   
(peut être placé après un combo Auto-double)

### COMBO BREAKER

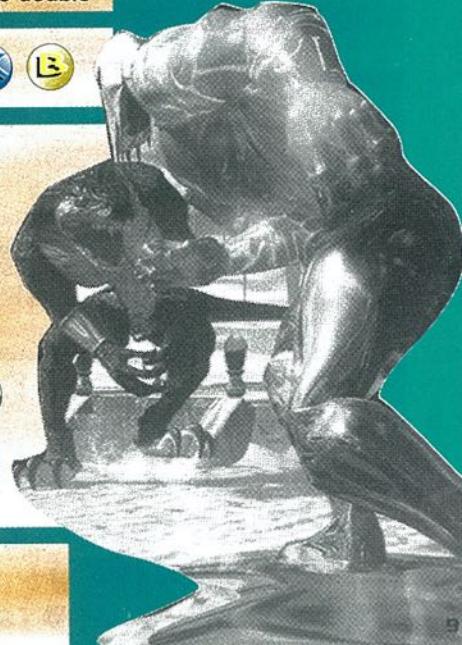
+

### ENCHAÎNEMENT + (1)

### OUVERTURES

- ou + (1)
- + (1)
- + ou + (1)
- + ou + (1)
- + ou + (1)

Inutile de sauter pour réaliser un Combo Auto-double.



### SPÉCIAL DE FIN

+ (4 + Air)

# BLACK ORCHID



## OUVERTURES

- $\leftarrow \rightarrow + L$  (2)  $\rightarrow X *$
- $\leftarrow \rightarrow + Y$  (2)  $\rightarrow X R B *$
- $\leftarrow \rightarrow + X$  (loin)(1)  $\rightarrow R A$
- $\leftarrow \rightarrow + B$  (3)  $\rightarrow Y R **$
- $\leftarrow \rightarrow + A$  (3)  $\rightarrow L **$
- $\downarrow \downarrow \leftarrow + L$  (1)  $\rightarrow R B$
- $\downarrow \downarrow \leftarrow + Y$  (1)  $\rightarrow R B$

## COUPS DANGEREUX

$\leftarrow \rightarrow \rightarrow + L$  (un tiers de l'écran)  
 $\downarrow \rightarrow \leftarrow + R$

(près) (appuyez sur A pour les écraser)

**AIR COMBO**  
 $\rightarrow \leftarrow + P$

**HUMILIATION**  
 $\downarrow \downarrow \leftarrow + X$

## ENCHAINEMENT

$\Rightarrow \leftarrow + B$  (2)  $\rightarrow L Y *$

## AIR JUGGLE

$\downarrow \downarrow \rightarrow + L$

(peut être fait après le Spinning Sword et un Auto-double)

## COMBOS

$\leftarrow \rightarrow + A \leftarrow + L \rightarrow + A \leftarrow + L \rightarrow + A \rightarrow + L \leftarrow + B L + A L \downarrow \downarrow \leftarrow + X$  AJ (32/34 coups)  
**Max. Ultra**

$\leftarrow \rightarrow + A \leftarrow + L \rightarrow + A \leftarrow + L \rightarrow + A \rightarrow + L \leftarrow + B L + A L + A \leftarrow + L \rightarrow + Y$  AJ (46/48 coups)



## OUVERTURES

- $\leftarrow \rightarrow + L$  (3)  $\rightarrow Y A *$
- $\leftarrow \rightarrow + Y$  (3)  $\rightarrow L B *$
- $\leftarrow \rightarrow + X$  (3)  $\rightarrow Y A *$
- $\rightarrow \leftarrow + Y$  (3)  $\rightarrow L B **$
- $\downarrow \leftarrow \leftarrow + L$  (1)  $\rightarrow L A$
- $\downarrow \leftarrow \leftarrow + X$  (1)  $\rightarrow Y R$  (en l'air)

## ENCHAINEMENT

$\rightarrow \leftarrow + Y$   
 $(3) \rightarrow L R B A$

## AIR JUGGLE

$\downarrow \downarrow \rightarrow + R$

## ULTIMATE

$\downarrow \downarrow \leftarrow + Y$

## COUPS DANGEREUX

$\downarrow \leftarrow \leftarrow + A$  (près)

**AIR COMBO**  
 $\downarrow \leftarrow + P$

**HUMILIATION**  
 $\downarrow \downarrow \rightarrow + R$

## COUPS SPECIAUX

### Turbo Fire Cat

$X \leftarrow \rightarrow + X$

(passe tous les projectiles)

### Back Flip

$\leftarrow + A$

## AUTO-DOUBLES

$L$  (3)  $Y$  (3)  $X$  (2)

$R$  (3)  $B$  (3)  $A$  (3)

## SPÉCIAUX DE FIN

$\downarrow \downarrow \rightarrow + X$  (4 + Fin)

$\leftarrow \rightarrow + B$  (3 + Air)

$\leftarrow \rightarrow + R$  (4 + Air)

$\downarrow \downarrow \leftarrow + X$  (4 + Air)

## ULTIMATE

$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + B$

# CHIEF THUNDER

## COMBOS

$\rightarrow X \leftarrow + Y \rightarrow \leftarrow + Y$   
 $\rightarrow + L \leftarrow + Y L$  (15 cps)

## AUTO-DOUBLES

$L$  (3)  $Y$  (2)  $\downarrow + X$  -(2)

$R$  (2)  $B$  (2)  $A$  (3)

## SPÉCIAUX DE FIN

$\downarrow \leftarrow \leftarrow + Y$  (4 + Air)

$\downarrow \leftarrow \leftarrow + X$  (4 + Air)

$\leftarrow \rightarrow + X$  (3 + Air)

$\downarrow \downarrow \rightarrow + A$  (3 + Fin)

# CINDER



## OUVERTURES

$\rightarrow \rightarrow + Y$  ou  $\leftarrow \rightarrow + Y (2) \rightarrow L B$  \*\*  
 $\leftarrow \rightarrow + X (1) \rightarrow X R$   
 $\leftarrow \leftarrow + L (1) \rightarrow X L$   
 (en l'air)  $\rightarrow \rightarrow + (L / Y)$  ou  
 (en l'air)  $\rightarrow \rightarrow + X \leftarrow + X (1) \rightarrow Y R$

**AIR COMBO**  
 $\rightarrow \leftarrow + P$

**AIR JUGGLE**  
 $\rightarrow \rightarrow + X$

**HUMILIATION**  
 $\leftarrow \leftarrow + A$

## ULTIMATE

$\rightarrow \downarrow \downarrow \leftarrow \leftarrow + B$

## ENCHAINEMENT

$\rightarrow \leftarrow + L (2) \rightarrow Y X R *$   
 $\rightarrow \rightarrow + L (2) \rightarrow L Y X B *$

## COMBOS • Max. Normal

$\rightarrow \rightarrow + Y L \leftarrow + L R \rightarrow + X R \rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + B$

AJ (17/19 coups)

## Max. Ultra

$\rightarrow \rightarrow + Y L \leftarrow + L R \rightarrow + X R \rightarrow \rightarrow + X$

AJ (31/33 coups) (il faut que la barre d'énergie de l'adversaire soit haute)

## OUVERTURES

$\leftarrow \rightarrow + R (1) \rightarrow L Y$   
 $\leftarrow \rightarrow + B (1) \rightarrow Y X$   
 $\leftarrow \rightarrow + A$  ou  $A \leftarrow \rightarrow + A (1) \rightarrow B A$   
 $A (2) \rightarrow **$   
 $\downarrow \downarrow \leftarrow + A (1) \rightarrow L B$

## COUPS DANGEREUX

$\downarrow \leftarrow \leftarrow + X$  (1/3 de distance)



# FULGORÉ

## ULTIMATE

$\downarrow \downarrow \leftarrow + Y$

## SPÉCIAUX DE FIN

$\leftarrow \rightarrow + B$  (3 + Air)  
 $\downarrow \downarrow \rightarrow + Y$  (4 + Fin)  
 $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + X$  (4 + Fin)  
 $\leftarrow \leftarrow \downarrow + L$  (4 + Fin)

## AIR JUGGLE LASER STORM

(3 lasers automatiquement après un Breaker)

## AUTO-DOUBLES

$L (3) Y (3) X (2)$   
 $R (2) B (2) A (3)$

## AIR COMBO

$\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + P$

## HUMILIATION

$\leftarrow \leftarrow \downarrow \rightarrow + B$

## ENCHAINEMENT

$\downarrow \downarrow \leftarrow + A (2) \rightarrow L B A *$

## COUPS SPECIAUX

**Cyberdash Long + Plamaslice**

$A \leftarrow \rightarrow + A \rightarrow \downarrow \downarrow + L$

## COMBOS

$A \downarrow \downarrow \leftarrow + A \leftarrow \rightarrow + A A \downarrow \downarrow \leftarrow + A \leftarrow + A \rightarrow + B$  AJ (16/17 coups)

## Max. Ultra

$A \downarrow \downarrow \leftarrow + A \leftarrow \rightarrow + A A \downarrow \downarrow \leftarrow + A A \rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow + L$  AJ (21/22 coups)

# GLACIUS

## OUVERTURES

↙ → + ⚡ (1) —> L Y  
 ↙ → + Y (1) —> Y ⚡  
 ↙ → + L (1) —> Y A  
 ↓ ↘ → + B (1) —> R A

## ENCHAINEMENT

→ ↙ + Y (2) —> L Y A

## ULTIMATE

↓ ↙ ↙ + L

## AIR COMBO

→ ↙ + K

## AIR JUGGLE

↓ ↘ → + A

## HUMILIATION

→ → ↙ +

# JAGO

## AIR COMBO

↓ ↓ ↙ + K

## AIR JUGGLE

Y ↓ ↘ → + Y

## SPÉCIAUX DE FIN

→ ↘ ↓ ↘ + Y (3 + Air)  
 → ↘ ↓ ↘ + ⚡ (3 + Fin)  
 → ↘ ↓ ↘ + L (2 + Air)  
 ↓ ↘ → + L (3 + Fin)  
 ↓ ↘ ↙ + B (3 + Fin)

## COUPS SPECIAUX

### Endouken/Wind Kick

↓ ↘ → + L ↘ ↘ ↙ + A

### Turbo Endouken

Y ↓ ↘ → + Y

(traverse les projectiles)

### Magic Endouken

L ↓ ↘ → L

### Turbo Wind Kick

A ↓ ↘ ↙ + A

(passe les projectiles)

### Long Tiger Fury

→ ↘ ↙ + ⚡

(passe tous les projectiles)

## ENCHAINEMENT

↘ ↘ ↙ + ⚡ (2) —> R B A

## AUTO-DOUBLES

L (2) Y (3) ⚡ (2)  
 R (3) B (2) A (3)

## SPÉCIAUX DE FIN

↓ ↘ → + ⚡ (4 + Air)  
 ↓ ↘ → + A (3 + Air)  
 ↓ ↘ → + B (3 + Fin)  
 ↓ ↘ ↙ + L (4 + Air)

## COUP DANGEREUX

← ↙ ↙ + A

## COMBOS

↓ ↘ → + B R ↙ + Y A ↓ ↘ ↙ + L ... AJ (14/16 coups)

## Max. Ultra

↙ → + ⚡ Y ↙ + Y Y → ⚡ ... AJ (28/30 coups)

## AUTO-DOUBLES

L (2) Y (2) ↓ + ⚡ (2)  
 R (2) B (3) A (3)

## ULTIMATE

← ↙ ↘ ↙ → + ⚡

## COUP DANGEREUX

← ↙ ↙ → + Y (loin)

## OUVERTURES

↓ ↘ ↙ + B (1) —> R  
 ↓ ↘ ↙ + A (1) —> R B  
 ↓ ↘ ↙ + ⚡ (1) —> L

## HUMILIATION

→ ↘ ↘ ↙ + B

## COMBOS (ces deux Combos se commencent de loin)

↓ ↘ → + L ↘ ↘ + A ↙ → + A B Y ↘ ↘ ↙ + ⚡ B → + L ↘ ↘ → + Y  
 ... AJ (16/18 coups)

## Max. Ultra

↓ ↘ → + L ↘ ↘ + A ↙ → + A B Y ↘ ↘ ↙ + ⚡ B → + L ↙ + R (30 coups)



# RIPTOR

**ENCHAÎNEMENT**  
 $\rightarrow \leftarrow + L$  ou  $\rightarrow \leftarrow + R$  (2)  $\rightarrow L B Y$

## OUVERTURES

- $\leftarrow \rightarrow + L$  (1)  $\rightarrow Y X$
- $\leftarrow \rightarrow + Y$  (1)  $\rightarrow L B$
- $\leftarrow \rightarrow + X$  (1)  $\rightarrow B A$
- $\leftarrow \rightarrow + R$  ou  $\rightarrow \leftarrow + R$  (2)  $\rightarrow L A$
- $\leftarrow \rightarrow + B$  ou  $\rightarrow \leftarrow + B$  (2)  $\rightarrow L X$
- $\downarrow \downarrow \leftarrow + R$  (2)  $\rightarrow B A$
- $\downarrow \downarrow \leftarrow + B$  (1)  $\rightarrow X R A$
- $\downarrow \downarrow \leftarrow + A$  (1) ou en l'air  $\downarrow \downarrow \leftarrow + A$  (2)  $\rightarrow L Y$
- $\downarrow \downarrow \leftarrow + X$  (2)  $\rightarrow Y R$

## AUTO-DOUBLES

- $L$  (3)  $Y$  (2)  $X$  (3)
- $R$  (3)  $B$  (3)  $A$  (2)

## SÉPÉIAUX DE FIN

- $\downarrow \downarrow \leftarrow + B$  (3 + Fin)
- $\downarrow \leftarrow + X$  (4 + Air)
- $\downarrow \downarrow \leftarrow + L$  (4 + Air)
- $\leftarrow \rightarrow + A$  (3 + Air)

## COUP DANGEREUX

- $\rightarrow \leftarrow + A$  (mi-distance)
- $\leftarrow \leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + Y$  (près)

## ULTIMATE

$\leftarrow \downarrow \downarrow \rightarrow + L$

## AIR COMBO

$\rightarrow \leftarrow + K$

## HUMILIATION

$\downarrow \rightarrow \rightarrow X$

## AIR JUGGLE

$\downarrow \leftarrow \leftarrow + L$

## COMBOS I

$\leftarrow \rightarrow + B Y \leftarrow + R L \rightarrow + R L \leftarrow + R R \downarrow \leftarrow + L$   
... AJ (18/20 coups)

**Max. Ultra**  
 $\leftarrow \rightarrow + B Y \leftarrow + R L \rightarrow + R L \leftarrow + R R \rightarrow + R$   
... AJ (32/34 coups)



# SABREWULF

## COUP DANGEREUX

$\leftarrow \leftarrow \rightarrow + Y$  (mi-distance)

## SÉPÉIAUX DE FIN

- $\leftarrow \rightarrow + L$  (3 + Air)
- $\leftarrow \rightarrow + R$  (4 + fin)
- $\leftarrow \rightarrow + B$  (4 + Air)
- $\leftarrow \rightarrow + A$  (3 + Air)

## AUTO-DOUBLES

- $L$  (3)  $Y$  (3)  $X$  (3)
- $R$  (2)  $B$  (2)  $A$  (3)

## ENCHAÎNEMENT

- $\rightarrow \leftarrow + Y$  (2)  $\rightarrow L Y A *$
- $\leftarrow \rightarrow + Y$  (2)  $\rightarrow L Y A *$

## HUMILIATION

$\rightarrow \rightarrow \rightarrow + L$

## AIR JUGGLE

$\leftarrow \rightarrow + A$

## AIR COMBO

$\rightarrow \leftarrow + K$

## ULTIMATE

$\downarrow \downarrow \rightarrow + X$

## OUVERTURES

- $\leftarrow \rightarrow + L$  (2/4)  $\rightarrow X B *$  (après Breaker)
- $\leftarrow \rightarrow + Y$  (2/4)  $\rightarrow Y A *$  (après Breaker)
- $\leftarrow \rightarrow + X$  (2/4)  $\rightarrow L A *$  (après Breaker)
- $\leftarrow \rightarrow + R$  (2/4)  $\rightarrow Y X **$  (sans Breaker)
- $\leftarrow \rightarrow + B$  (1)  $\rightarrow L X$
- $\leftarrow \rightarrow + A$  (1)  $\rightarrow L Y$
- $\leftarrow \rightarrow + Y$  (2)  $\rightarrow Y A$

## COMBOS

$\rightarrow L R \leftarrow + Y A \rightarrow + Y A \leftarrow + Y \downarrow L \rightarrow + B$   
... AJ (18/20 coups)

**Max. Ultra**  
 $\rightarrow L R \leftarrow + Y A \rightarrow + Y A \leftarrow + Y \downarrow L \leftarrow + R$   
... AJ (32/34 coups)

**AUTO-DOUBLES**

**R** (3) **Y** (3) **X** (3)  
**R** (2) **L** (2) **A** (2)

**ULTIMATE**

↓ ↓ ↗ + **L**

**COUP DANGEREUX**

← ← ← + **L** (loin)

**OUVERTURES**

→ → + **L** (1) → **X**  
→ → + **Y** (1) → **L**  
→ → + **X** (1) → **Y** **A**  
↖ ↓ ↗ + **A** (1) → **L** **X**  
→ ← + **L** ou  
← → + **Y** (1/2) → **X** **R**\*  
(si le coup touche deux fois)

**SPINAL****SPÉCIAUX DE FIN**

→ → + **L** (3 + fin)  
→ → + **Y** (3 + fin)  
→ → + **X** (4 + fin)  
↓ ↓ + **L** ou **R** ou **L** ou  
**X** ou **Y** ou **A** (voir ci-dessous)

**Le coup du miroir**

En faisant: ↓ ↓ + **A**

(par exemple) en Spécial de fin dans un Combo, Spinal prend l'apparence de son adversaire, que vous pouvez alors achever en exécutant son propre Spécial de fin intégrant le coup A (coup de pied violent)! Reportez-vous donc aux Spéciaux de fin de votre ennemi pour lui administrer une surprenante raclée.

**AIR JUGGLE**

↓ ↓ ↗ + **L**

**AIR COMBO**

→ ← + **K**

**ENCHAINEMENT**

→ ← + **Y** (2) → **X** **R** **L** \*

**HUMILIATION**

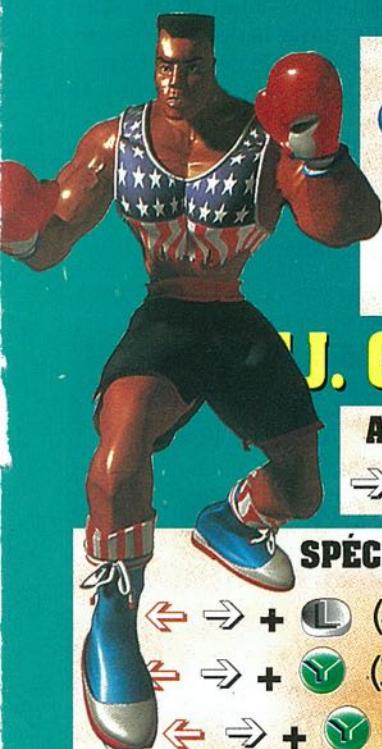
→ ↗ ↓ ↓ ← + **A**

**COMBOS**

→ → + **Y** **Y** ← + **Y** → + **X** ← + **Y** → + **X** ← + **Y** **X** ↓ ↓ + **T** AJ (18/20 coups)

**Max. Ultra**

→ → + **Y** **Y** ← + **Y** → + **X** ← + **Y** → + **X** ← + **Y** **X** ↓ ↓ → + **X** (32 coups)

**U.J. COMBO****AIR COMBO**

→ ← + **K**

**SPÉCIAUX DE FIN**

← → + **L** (4 + Air)  
← → + **Y** (3 + Air)  
← → + **Y** (4 + Air)  
← → + **X** (4 + Fin)  
← → + **A** (3 + Air)

**AUTO-DOUBLES**

**L** (3) **Y** (2) **X** (2)  
**R** (2) **L** (3) **A** (3)

**ENCHAINEMENT**

→ ← + **L** (2) → **L** **L** **A** \*

**COUP DANGEREUX**

↓ ↗ → + **A** (pas trop près)

**ULTIMATE**

↓ ↗ ← + **L**

**HUMILIATION**

↓ ↓ + **L**

**OUVERTURES**

← → + **Y** (2) → **R** **A** \*\*  
**X** ← → + **Y** (3) → **R** **A** \*\*

← → + **R** (1) → **Y** **L**

← → + **A** (1) → **Y** **L**

→ ← + **L** (2) → **R** **L**

← → + **L** (1) → **L** **Y**

**AIR JUGGLE** (peut être placé après un Combo Auto-double) ← → + **X**

Saturn

**V**irtua Fighter Remix est sans aucun doute le meilleur jeu de baston sur Saturn. Malgré son apparence simpliste, comparé à ses concurrents, il se révèle, grâce aux nouveaux coups, d'une profondeur de jeu insoupçonnée.

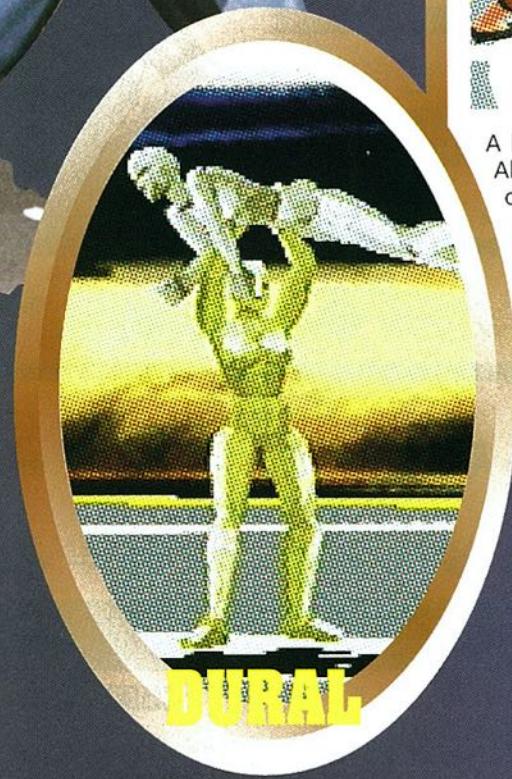
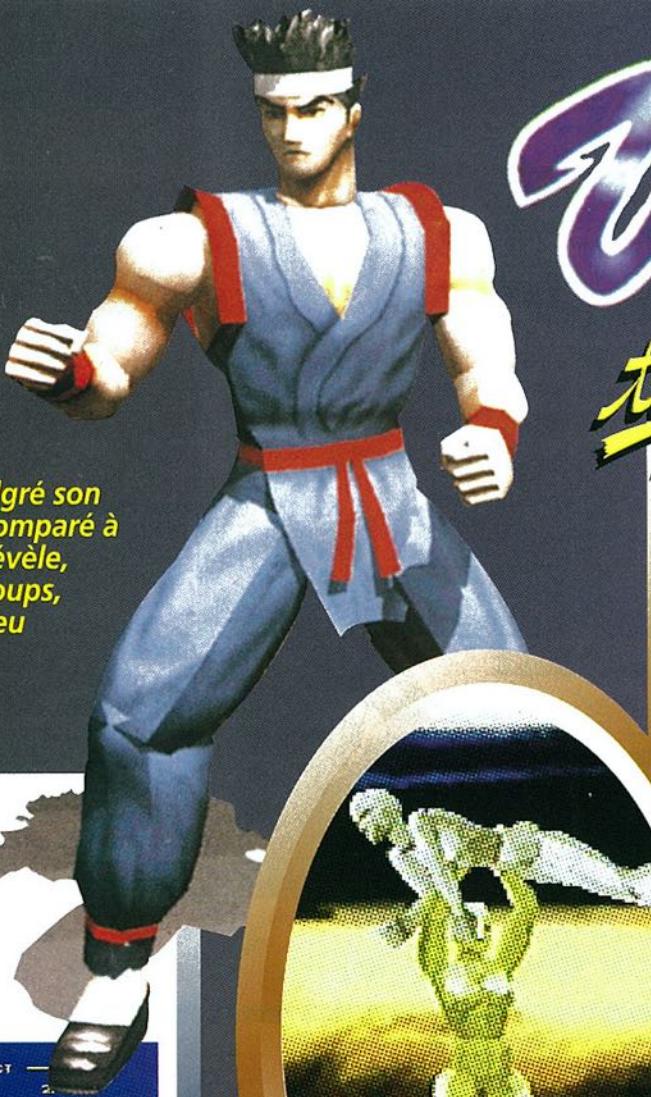
**tips**

### Faites vos jeux

Lors d'un Replay en fin de combat, gardez L et R appuyés. Vous pourrez alors sélectionner le niveau et le combattant de votre choix.



Appuyez sur L et R durant le Replay à la fin du match.



**tips**

24 08 AKIRO JACKY

Un petit combat de sumos ?



Gros ou malgré

A l'écran-titre, faites douze fois Haut, puis Start. Allez ensuite dans le menu des options et placez le curseur sur Exit. Allez encore une fois sur le bas et appuyez sur C. Vous accédez alors à un menu caché qui permet de régler différents paramètres du jeu dont la taille du terrain et même celle de l'adversaire (en plus, on peut choisir Dural!).

## LEXIQUE



Defense



Poing



Pied

(Def) le coup peut être fait en défense  
(Haut) l'attaque passe la défense haute  
(Bas) l'attaque passe la défense basse  
Tous les coups sont indiqués pour les personnages faisant face vers la droite.

## Mouvements spéciaux

### Coup d'épaule

$\leftarrow \rightarrow + B + C$

### Manchette (Haute) (Def)

$\rightarrow \rightarrow + B$

### Projection arrière (Haute) (Def)

$\leftarrow + B$

### Roulade & coup de pieds joints (Haute)

$\rightarrow \rightarrow + A B C$

### Projection

$\downarrow \rightarrow + B$

### Double coup de pied sauté (Haute) (Def)

$\rightarrow \rightarrow + C C$

### Guillotine (Haute) (Def)

$\Rightarrow \downarrow + B$

### Coup au foie & double poing (Haute) (Def)

$\rightarrow \leftarrow + B$

### Plusieurs coups de poing à terre

$\searrow + B \searrow + B \searrow + B$

### Tire-pousse (Haute) (Def)

$\swarrow \rightarrow + B$  (Très près)

### Coup d'épaule retourné (Haute) (Def)

$\leftarrow \searrow + B + C$  (Près)

### Coup de genou (Haute)

$\Rightarrow + C$

### Coup de pied circulaire

$A + C$

### Coup de pied à mi-hauteur (Haute) (Def)

$\downarrow + C$  (rapidement)

### Coup de pied retourné

Maintenir  $\downarrow A + C$

### Brise-gueule (advers. baissé) (Haute) (Def)

$\downarrow + B$

### Powerbomb (adversaire baissé) (Haute)

$\searrow + A B C$

### Roulade avant & balayage (Haute)

$\leftarrow \downarrow \rightarrow C$  (durant la roulade)

# Fighter REMIX

**tips**

## Ranking mode pour les pros

A l'écran titre, appuyez simultanément sur Bas/Droite, C, Y, L, R et Start pour accéder au Ranking Mode.



Faites la manip' sur l'écran titre.

### Dural VS Dural

Pour jouer avec Dural, faites cette manipulation à l'écran de sélection des combattants: Bas, Haut, Droite, Gauche + A. En anglais, l'abréviation de cette manip forme les lettres D.U.R.A + L. Subtil,

**tips**

### Roulade arrière & balayage (Haut)

→ ↓ ← C (durant la roulade)

### Flip en reculant & coup de pied (Droite)

← ← + C (durant la roulade)

### Prise de judo (Haute) (Droite)

← → + B

### High Kick frontal (Basse) (Droite)

tapoter ↗ + C

### Chandelle arrière (Haute)

A + B

### Tourniquet (Haute) (Droite)

← ↓ → + B

### Double Suplex arrière

(enroulé basse) (Basse)

↖ + A B C



## Mouvements spéciaux

Crochet (Basse)

$\rightarrow + \text{ (B)}$

Coup de coude (Basse)(Def)

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (B)}$

Coup de paume

$\downarrow \rightarrow + \text{ (B)}$

Coup d'épaule

$\leftarrow \rightarrow \rightarrow + \text{ (B)} + \text{ (C)}$

Coup de poing à terre

$\downarrow + \text{ (B)}$

Plusieurs coups de poing à terre

$\downarrow + \text{ (B)} \downarrow + \text{ (B)} \downarrow + \text{ (B)}$

Double coup de pied sauté (Basse)(Def)

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (C)} \text{ (C)}$



## Projections

Mise à terre (Haute)(Def)

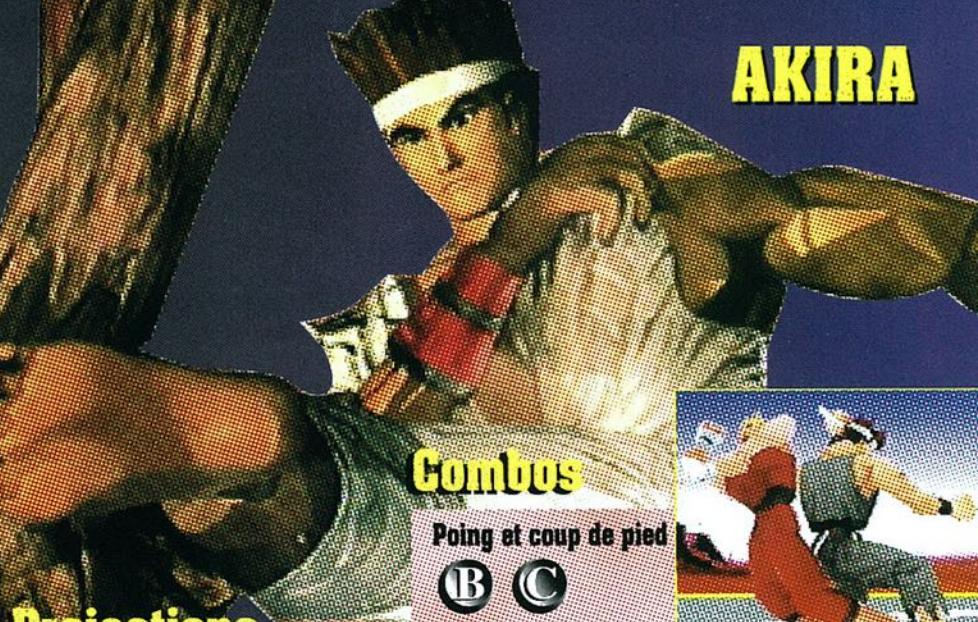
$\leftarrow + \text{ (B)}$

Tire-pousse (Haute)(Def)

$\leftarrow \rightarrow + \text{ (B)}$  (Très près)

Coup d'épaule retourné (Haute)(Def)

$\leftarrow \downarrow + \text{ (B)} + \text{ (C)}$  (Près)



## Combos

Poing et coup de pied

$\text{ (B)} \text{ (C)}$

Double poing

$\text{ (B)} \text{ (B)}$

2 poings et coup de pied

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (B)} + \text{ (C)} \text{ (B)} \text{ (C)}$

3 poings et coup de pied retourné

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (B)} + \text{ (C)} \text{ (B)}$   
 $\text{ (B)} \text{ (C)}$



## JACKY

### Mouvements spéciaux

Crochet (Basse)

$\rightarrow + \text{ (B)}$

Double coup de poing arrière

Maintenir  $\leftarrow \text{ (B)} \text{ (B)}$

Coup de poing arrière et de pied retourné

Maintenir  $\leftarrow \text{ (B)} \text{ (C)}$

Cp poing retourné + balayage (Haute)

$\leftarrow + \text{ (B)} \downarrow + \text{ (C)}$

Coup poing retourné bas + balayage (Haute)

Tapoter  $\leftarrow + \text{ (B)} \downarrow \text{ (C)}$

Coup de genou (Basse)

$\rightarrow + \text{ (C)}$

Coup de pied circulaire

$\text{ (A)} + \text{ (C)}$

Double coup de pied circulaire

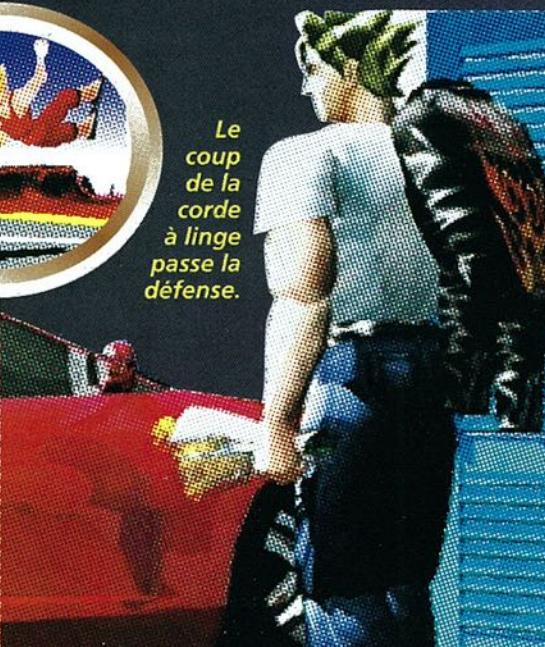
$\text{ (C)} \text{ (C)}$

Coup de pied frontal (Basse)(Def)

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (C)}$



Le coup de la corde à linge passe la défense.



Coup de pied mi-hauteur (Basse)(Def)

$\downarrow + \text{ (C)}$  Rapidement

Coup de pied de côté (Haute)

$\downarrow \text{ (A)} + \text{ (C)}$

Flip arrière (Def)

$\nwarrow$  Rapidement

Flip arrière & coup de pied (Def)

$\nwarrow + \text{ (C)}$  Rapidement

## Projections

Brainbuster (Haute)

$\text{ (B)} + \text{ (A)}$

Corde à linge (Haute)(Def)

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (B)}$

Corde à linge arrière (de dos)

$\text{ (A)} + \text{ (B)}$

## Combos

Coup de poing et pied de côté

$\text{ (B)} \text{ (C)}$

Coup de poing & balayage (Haute)

$\text{ (B)} \downarrow + \text{ (C)}$

Double poing & coup de pied direct

$\text{ (B)} \text{ (B)} \text{ (C)}$

Double poing & coup de poing retourné

$\text{ (B)} \text{ (B)} \leftarrow + \text{ (B)}$

Série de coups de poing

$\text{ (B)} \text{ (B)} \text{ (B)}$

Série de cps poing & cp pied (Basse)

Maintenir  $\rightarrow \text{ (B)} \text{ (B)} \text{ (B)} \text{ (B)} \text{ (C)}$

Crochet & cp pied retourné (Basse)

$\rightarrow + \text{ (B)} \text{ (C)}$

## AKIRA

### Mouvements spéciaux

- Coup d'épaule  
➡ ➡ ➡ + BC
- Coup de poing à terre  
↘ + B
- Combos**
  - ➡ ➡ + BC B C
  - ➡ ➡ + BC B B C

## SARAH

### Mouvements spéciaux

- Coup de genou sauté  
➡ ➡ + C
- High Kick frontal  
Tapoter ↘ + C
- Double coup de pied frontal  
Tapoter ↓ + C C
- Combos**
  - B B C
  - ➡ + B C B B

## JEFFRY

### Mouvements spéciaux

- Coup au foie et double coup de poing  
➡ ➡ + B
- Double uppercut  
↘ + B B
- Coup de genou  
➡ + C

### Projections

- Power Slam  
➡ + B
- Portée à bras levés  
⬅ + B
- Brise-reins (derrière l'adversaire)  
A + B

### Combos

- ➡ + C ➡ ➡ + B B



670-7548-50  
COMPACT  
disc

CONSOLES

AM  
AM RAD DEEP



## ► Homme,

Toi qui es un dur, un vrai, un poilu, un tatoué,

Toi qui possèdes ce méga-hit, ce somptueux CD,

Toi qui n'attends que l'occasion de mettre en pratique les tips les plus audacieux,

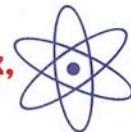
Toi qui as toujours une paire de ciseaux dans la poche arrière-gauche,

Découpe soigneusement cette splendide jaquette, plie-là habilement...

Voilà, c'est maintenant le moment de glisser le résultat de ces complexes manipulations

en lieu et place de la jaquette originale.

Comme ça, cette sélection de tips, tu ne l'oublieras pas...



## LES SUPER FURIES

### EUI

↑ ↓ ↑ ↓ → ← → ← ⚡

### KAYIN

→ ↓ ↓ ← ← ← → ← ⚡

### Fo

✗ □ △ ○ ← → ← ⚡

### ELLIS

↓ ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ⚡

### SOFIA

↓ ↓ ↓ ↓ ← → ↓ ⚡

### RUN GO

↗ ↑ ↙ ← ← → ↓ ⚡

### MONDO (pendant le saut)

→ ↗ ↑ ↙ ← → ↘ ↓ ⚡

### DUKE

↓ ↓ ↓ ↓ ↓ ← ⚡

### SHO

↓ → ↗ ↓ ↙ ← ↑ ⚡

### GAIA

↓ ↓ ↓ ← ↗ ↓ ← → ↓ ⚡



### POUR JOUER AVEC GAIA

Quand les différentes options se mettent en place, faites: Bas, Diagonale/Gauche, Gauche et Carré. Si c'est réussi, les options devraient virer au rose et une voix crie: "Fight!"



### POUR FAIRE LES FURIES

#### SANS SE FOULER

Rentrez dans les options et mettez le niveau de difficulté sur Easy. Les contrôles devront inclure les rotations sur L1 et L2 et les coups spéciaux R1 et R2. Pendant le jeu, quand la barre d'énergie clignote en rouge, appuyez sur R1 et R2 en même temps.



PAL

TAKARA



CONSOLES



## KAGE

### Mouvements spéciaux

- Coup de pied retourné
- Maintenir ↓ A + C
- Coup de genou sauté
- Maintenir ↓ → + C
- Flip arrière & coup de pied
- Tapoter ↳ + C
- Flip en reculant & coup de pied
- ↖ ↳ + C

### Projections

- Bascule de judo
- B + A
- Combos**
- ↲ + B ↲ → → + C
- B B C → → + C

## LAU

### Mouvements spéciaux

- Balayage
- Maintenir ↓ A + C
- Coup de pied retourné
- Maintenir ↓ relâcher ↓ + C

### Projections

- Projection par-dessus les épaules
- A+B
- Projection en arrière + B
- ↖ + B

### Combos

- B B B C
- Taper ↳ + C B B B C

## PAI

### Mouvements spéciaux

- Coups de poing répétés à terre
- ↘ + B ↘ + B Répéter
- Balayage
- ↓ A + C

### Projections

- Torsion du poignet
- A+B
- Chute & coup de poing à terre
- → + BC

### Combos

- B B B C

## JACKY

### Mouvements spéciaux

- Coup de poing retourné + balayage
- ↖ + B ↓ + C
- Coup de poing retourné bas + balayage
- Tapoter ↲ + B ↓ C
- Coup de genou
- + C
- Coup de pied circulaire
- A + C
- Coup de pied frontal
- → + C

- Flip arrière + coup de pied
- ↖ + C (rapidement)

### Projections

- brainbuster
- B + A
- Corde à linge
- → + B

### Combos

- B B C
- B B ↲ + B
- Maintenir → B B B C

## WOLF

### Coups spéciaux

- Coup de genou
- + C

### Projection

- Chandelle arrière
- A + B
- Tourniquet
- ↖ ↓ → + B
- Crucifix
- ↘ ↙ + B C

### Combos

- B B B
- + C ↗ + B

## POUR JOUER AVEC DURAL

Pour jouer avec Dural, faites cette manipulation à l'écran de sélection des combattants: ↓, ↑, →, A + ←. En anglais, l'abréviation de cette manip' forme les lettres: D.U.R.A + L. Subtil, non?

Ce supplément gratuit ne peut être vendu séparément de Consoles+ 49



150, rue Galliéni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. (1) 41 86 16 72  
Fax rédaction: 41 86 16 96  
Fax pub: 41 86 16 92

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

### Rédacteur en chef

Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

### Secrétariat

Juliette Van Paaschen (16 72)

### Rédacteurs

Maxime Roure

Marc Menier (16 75)

### Secrétariat de rédaction

Lionel Barcilon, Jean-Loup Bouteau

### Création maquette

Odile Boetchi

### Chefs de publicité

Stéphanie Bonnard (16 31), Karine Le Brozec (16 32)

### Opérations spéciales

OP-Media/Jacqueline Chaillot, tél. (1) 46 62 24 20

### Marketing

Marlène Reux (41 86 16 45 et 46 62 27 72; Fax: 46 62 25 81)

### Fabrication

Isabelle Delanoy (17 90)

### Service abonnements

Tél.: (1) 64 38 01 25

France: 1 an (11 numéros): 288 F (TVA incluse)

Etranger: 1 an (11 numéros): 370 F (train/bateau)

(tarifs avion: nous consulter)

Belgique: 1 an (11 numéros): 2 335 FB. Payable par

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans



## LES FURIES

### EJI, KAYIN ET SHO

→ ↓ ↓ ← ← ↓ → ↴

### ELLIS ET SOFIA

→ ← → ← ↴

### MONDO

↓ ↓ → ↓ ↴ → ←

### DUKE

↖ ↓ ↓ ↴ ←

### Fo

→ ← ↓ ↓ ↴ → ←

### RUN Go

↖ ↓ ↓ ↴ → ↓ ↓ ↴ ←

### GAIA

→ ← ↓ ↓ ↴

## POUR JOUER AVEC LE PLEIN ÉCRAN (sans les barres d'énergie)

Pendant le jeu, enclenchez la Pause, appuyez sur Carré, Triangle, Croix, Rond, dans l'ordre, et en maintenant la pression, puis appuyez deux fois sur Select. Enlevez la Pause à l'aide du deuxième pad.



## POUR JOUER AVEC SHO

Une fois les options repeintes en rose, commencez un combat et opérez un Reset (prononcez "risette"). Ensuite, soyez vif et exécutez le code suivant (toujours quand les options se mettent en place): Droite, Gauche, Droite, Gauche et Carré avec le deuxième paddle. Les options, précédemment roses, se teintent alors d'un bleu clair mignon tout plein. Choisissez un mode de jeu et placez-vous sur Kayin. Maintenez le pad vers le bas et validez votre choix.



## POUR RÉALISER PEINARD LA DEUXIÈME FURIE "ARCHISSUPERDURAFERE"

Après toutes ces émotions, commencez un nouveau combat, mettez le jeu sur Pause, puis faites Reset. A la mise en place des options, effectuez la manipulation suivante: maintenez Diagonale/Bas/Gauche et appuyez comme un fou sur Croix. "Fantastic!" devrait alors s'écrire votre console. Entrez dans les options et choisissez une configuration (mode de difficulté : Easy, A4) qui intègre les coups spéciaux sur L1, R1, L2 et R2. Enfin, pendant un combat (un vrai), appuyez simultanément sur les quatre boutons du haut (LR, etc.) et Select.



## GANRYU

OVERHEAD Toss



RUSHING CLAP



UP SWING AND HAMMER



PALM RUSH



DOUBLE SLAP



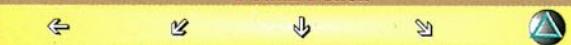
### POUR AVOIR UN VAISSEAU DOUBLE DANS LE GALAGA

Pendant le chargement du jeu, appuyez simultanément, en maintenant la pression, sur: Croix, Triangle, Haut et L1 sur le deuxième paddle.

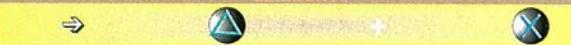
*tips*

## KUMA

POWER PUNCH



HEADBUTT



10 HIT COMBO



## LES COMBOS DESTRUCTEURS

JACK, P. JACK ET KUMA



LAW



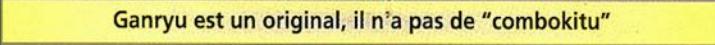
PAUL



YOSHIMITSU



GANRYU



Ganryu est un original, il n'a pas de "combokitu"

ARMOR KING



LEE



KAZUYA ET HEIRACHI



NINA ET ANNA



KING, WANG ET MICHELE



## ► Homme,

Toi qui es un dur, un vrai, un poilu, un tatoué,

Toi qui possèdes ce méga-hit, ce somptueux CD,

Toi qui n'attends que l'occasion de mettre en pratique les tips les plus audacieux,

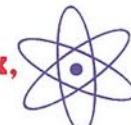
Toi qui as toujours une paire de ciseaux dans la poche arrière-gauche,

Découpe soigneusement cette splendide jaquette, plie-là habilement...

Voilà, c'est maintenant le moment de glisser le résultat de ces complexes manipulations

en lieu et place de la jaquette originale.

Comme ça, cette sélection de tips, tu ne l'oublieras pas...



## CODE TIPS



100-100 - Pas de projection



020-020 - Pas de blocage



987-123 - Pas de barre d'énergie



033-000 - 1/2 Energie pour le joueur 1



000-033 - 1/2 Energie pour le joueur 2



707-000 - 1/4 Energie pour le joueur 1



000-707 - 1/4 Energie pour le joueur 2



688-422 - Combat dans le noir



460-460 - Combat métamorphose



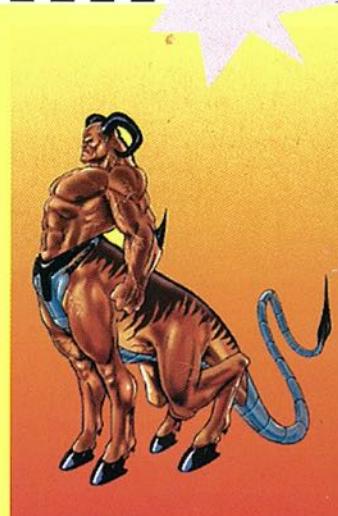
985-125 - Psycho Kombat



466-466 - course illimitée



642-468 - Galaga



WINNER FIGHTS: LE GAGNANT DU  
PREMIER ROUND COMBAT UN  
PERSONNAGE SPÉCIAL PUIS LE  
JEU SE TERMINE.

MK ? MK

969-141 - Motaro

MK ? MK

769-342 - Noob Saibot

MK ? MK

033-564 - Shao Kahn

MK ? MK

205-205 - Smoke

JUSTE UN MESSAGE AVANT QUE  
LE COMBAT COMMENCE.



282-282 - No Fear



123-926 - No Knowledge that is not  
power

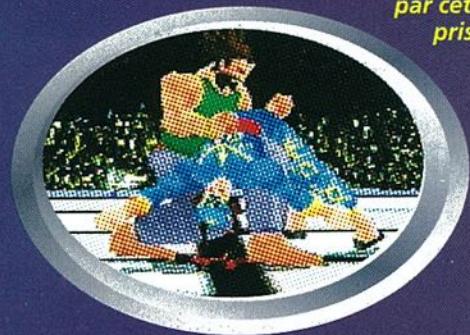


987-666 - Hold Flippers during  
casino run



# JEFFRY

Paï a le dos brisé  
par cette  
prise.



## Mouvements spéciaux

Coup foie et dble coup poing (Basse) (Def)

$\rightarrow \leftarrow + (B)$

Dble uppercut bas/haut (Basse) (Def)

$\rightarrow \rightarrow + (B) (B)$

Double uppercut (Basse)

$\downarrow + (B) (B)$

Coup de genou (Basse)

$\rightarrow + (C)$

Coup pied et dble coup poing (Basse) (Def)

$\downarrow + (C) (B)$  Rapidement

## Projections

Epaule jeté (Haute)

$(A) + (B)$

Power Slam (Haute)(Def)

$\rightarrow + (B)$

Portée à bras levés (Haute)(Def)

$\leftarrow + (B)$

Crucifix (Haute)

$\downarrow \downarrow + (B) + (C)$

Brise-gueule (adversaire basé)

(Haute)(Def)

$\downarrow + (B)$

Powerbomb (advers. basé) (Haute)

$\downarrow + (A) (B) (C)$

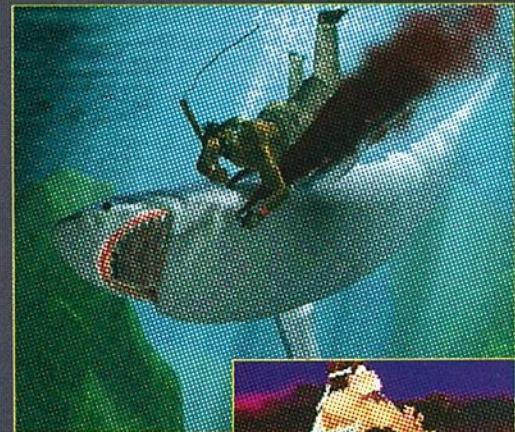
Coup de genou en pleine tête

(adversaire basé) (Haute)

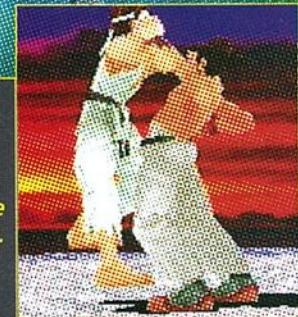
$\downarrow \rightarrow + (C)$

Brise-reins (derrière l'adversaire)

$(A) + (B)$



Le brise-gueule  
de Jeffry.



## Combos

Coups de poing et de pied

$(B) (C)$

Série de coups de poings avec uppercut

$(B) (B) (B)$

Coup de genoux et série d'uppercuts

$\rightarrow + (C) \rightarrow \rightarrow + (B) (B)$

# WOLF



Sarah est  
projetée  
comme un  
sac de  
patates!

## Projections

Chandelle arrière (Haute)

$(A) + (B)$

Prise au corps (Haute)(Def)

$\rightarrow + (B)$

Crucifix

$\downarrow \downarrow + (B) + (C)$

Tourniquet  
(Haute)(Def)

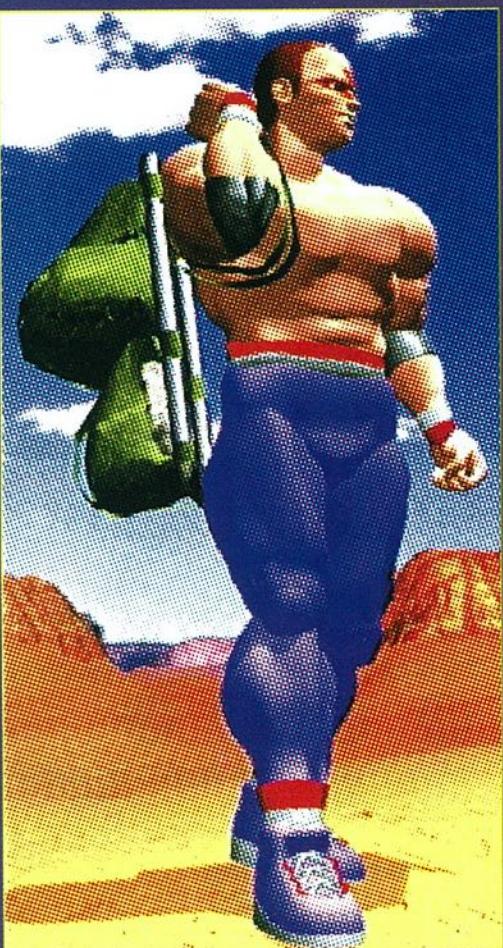
$\leftarrow \downarrow \rightarrow + (B)$

Double Suplex arrière  
(enroulé basé) (Haute)

$\leftarrow + (A) (B) (C)$

Souplesse arrière (Haute)

$(A) + (B)$



## Mouvements spéciaux

Manchette (Haute)(Def)

$\rightarrow \rightarrow + (B)$

Coup d'épaule (Def)

$\leftarrow \rightarrow + (B)$

Coup de genou (Basse)

$\rightarrow + (C)$

Uppercut (Basse)

$\downarrow + (B)$

## Combos

Coups de poing et de pied

$(B) (C)$

Série de coups de poings

$(B) (B) (B)$

Coup de genou et uppercut

$\rightarrow + (C) \downarrow + (B)$

## Mouvements spéciaux

**Crochet (Basse)**

→ + (B)

**Coup de pied circulaire**

(A) + (C)

**Coup de poing au ventre (Basse)**

↓ + (B)

**Uppercut**

Maintenir ↓ (B)

**Balayage (Haute)**

Maintenir ↓ (A) + (C)

**Coup de pied retourné**

↓ Relâcher ↓ + (C)

**Flip arrière (Def)**

Tapoter ↗

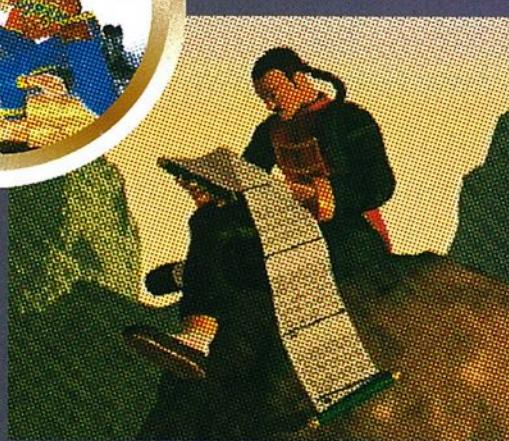
**Coup de pied flip arrière (Def)**

Tapoter ↗ + (C)



## LAU

La projection par-dessus les épaules.



## PAI

D'aucuns la disent un peu maigrichonne mais, quant à moi, je la trouve tout à fait à mon goût...

## Mouvements spéciaux

**Coup poing à terre (adversaire à terre)**

↓ + (B)

**Coups de poing répétés à terre**

↓ + (B) ↓ + (B) Répéter

**Coup de pied circulaire**

(A) + (C)

**Balayage (Haute)**

↓ (A) + (C)

**Coup de pied retourné**

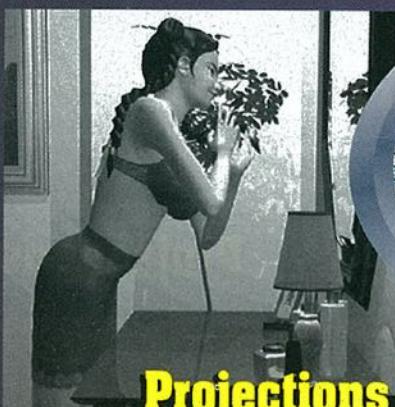
↓ Relâchez ↓ + (C)

**Flip arrière (Def)**

Tapoter ↗

**Coup de pied flip arrière (Def)**

Tapoter ↗ + (C)



## Projections

**Torsion du poignet (Haute)**

(A) + (B)

**Poussée (Haute)(Def)**

← → + (B)

**Guillotine (Haute)(Def)**

→ ↓ + (B)

**Chute et coup poing à terre (Haute)(Def)**

→ ↓ + (B) + (C)

**Contrer une attaque**

(parer coup de poing ou de pied basé)

← + (B)

## Combos

**Coup de poing et coup de pied retourné**

(B) (C)

**Double coup poing et coup pied retourné**

(B) (B) (C)

**Triple coup poing et coup pied circulaire**

(B) (B) (B) (C)

**Triple poing et balayage (Haute)**

(B) (B) (B) ↓ + (C)

**Triple poing et coup de pied flip**

(B) (B) (B) ↗ + (C)

**Série de coups de poing**

(B) (B) (B)

**Coup de poing au ventre, poing et pied**

↓ + (B) (B) (C)

**Cp poing ventre, 2 poings et pied circulaire**

↓ + (B) (B) (B) (C)

**Cp pied saute, 3 coups de poing et pied**

Tapoter ↗ + (C) (B) (B) (B) (C)

Une poignée de main qui n'a rien d'amical.

## Combos

**Coup de poing et coup de pied retourné**

(B) (C)

**Double coup poing et coup de pied direct**

(B) (B) (C)

**Triple poing et balayage (Haute)**

(B) (B) (B) ↓ + (C)

**Triple cp poing et coup de pied circulaire**

(B) (B) (B) (C)

**Triple poing et coup de pied flip arrière**

(B) (B) (B) ↗ + (C)

**Série de coups de poing**

(B) (B) (B)

## Mouvements spéciaux

Crochet (Basse)

$\rightarrow + \text{ (B)}$

Coup de genou (Basse)

$\rightarrow + \text{ (C)}$

Genou sauté (Basse)(Def)

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (C)}$

High Kick frontal (Basse)(Def)

Tapoter  $\downarrow + \text{ (C)}$

Triple coup de pied (Basse)

Maintenir  $\downarrow \text{ (C) } \text{ (C) } \text{ (C) }$  rapide

Coup de pied accroupi (Basse)

Maintenir  $\downarrow \text{ (A) } + \text{ (C)}$

Flip arrière (Def)

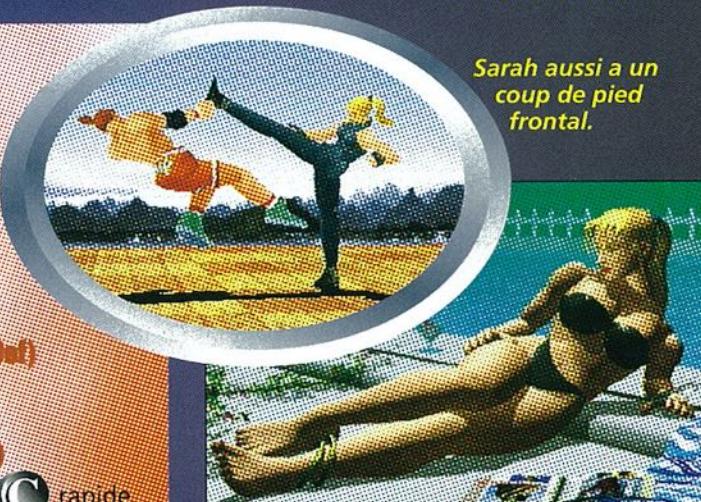
Tapoter  $\nwarrow$

Coup de pied flip arrière (Def)

Tapoter  $\nwarrow + \text{ (C)}$

Double cp Pied frontal (Basse)(Def)

Tapoter  $\downarrow + \text{ (C) } \text{ (C)}$



## Projections

Suplex (Haut)

$\text{ (A) } + \text{ (B)}$

Coup de la corde à linge (Haut)(Def)

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (B)}$

Souplesse arrière (du défenseur)

$\text{ (A) } + \text{ (B)}$

## Mouvements spéciaux

Crochet (Basse)

$\rightarrow + \text{ (B)}$

Double balayage (Haut)(Def)

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (C)}$

Roulade et coup de pied joint (Haut)

$\rightarrow \rightarrow + \text{ (A) } \text{ (B) } \text{ (C)}$

Roulade avant et balayage (Haut)

$\leftarrow \downarrow \rightarrow \text{ (C) }$  (durant roulade)

Roulade arrière et balayage (Haut)

$\rightarrow \downarrow \leftarrow \text{ (C) }$  (durant roulade)

Coup de pied retourné

Maintenir  $\downarrow \text{ (A) } + \text{ (C)}$

Coup de genou sauté

Maintenir  $\downarrow \rightarrow + \text{ (C)}$

Flip arrière (Def)

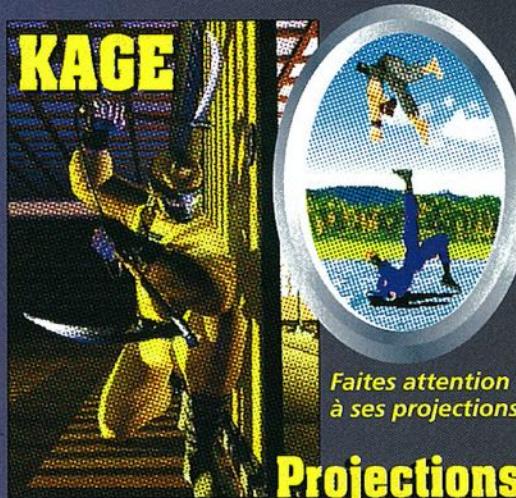
Tapoter  $\nwarrow$

Flip arrière et coup de pied (Def)

Tapoter  $\nwarrow + \text{ (C)}$

Flip en reculant et coup de pied (Def)

$\leftarrow \leftarrow + \text{ (C)}$



## Projections

Bascule de judo (Haut)

$\text{ (B) } + \text{ (A)}$

Projection en l'air (Haut)(Def)

$\leftarrow + \text{ (B)}$

Déséquilibre (Haut)

$\text{ (A) } \text{ (B) } \text{ (C)}$

Prise de judo (Haut)(Def)

$\leftarrow \rightarrow + \text{ (B)}$

Souplesse arrière (adversaire du dos)

$\text{ (B) } + \text{ (A)}$

## Combos

Coup pied et poing

$\text{ (B) }$

Coup poing et pied

$\text{ (B) } \text{ (C)}$

Coup de poing et coup de pied lateral

$\text{ (B) } \downarrow + \text{ (C)}$

Double coup de poing et pied frontal

$\text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (C)}$

Triple coup poing et coup genou sauté

$\text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (C)}$

Triple cp poing et cp pied flip arrière

$\text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (B) } \nwarrow + \text{ (C)}$

Triple cp poing et cp pied sauté

$\text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (B) } \uparrow + \text{ (C)}$

Série de coups de poing

$\text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (B)}$

Crochet, cp genou et db poing (Haut)

$\rightarrow + \text{ (B) } \text{ (C) } \text{ (B) } \text{ (B)}$

Double cp de genou sauté

$\rightarrow + \text{ (C) } \downarrow + \text{ (C)}$

## Combos

Projection et coup de pied

$\leftarrow + \text{ (B) } \text{ (C)}$

Projection et balayage

$\leftarrow + \text{ (B) } \leftarrow \rightarrow \rightarrow + \text{ (C)}$

Projection et coup de pied retourné

$\leftarrow + \text{ (B) } \downarrow \text{ (A) } + \text{ (C)}$

Coup de pied retourné et balayage

$\downarrow \text{ (A) } + \text{ (C) } \rightarrow \rightarrow + \text{ (C)}$

Poing, pied et balayage

$\text{ (B) } \text{ (C) } \rightarrow \rightarrow + \text{ (C)}$

Double coup de poing, pied et balayage

$\text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (C) } \rightarrow \rightarrow + \text{ (C)}$

Triple cp poing et cp pied circulaire

$\text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (C)}$

Triple poing et flip coup de pied

$\text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (B) } \nwarrow + \text{ (C)}$

Série de coups de poing

$\text{ (B) } \text{ (B) } \text{ (B)}$

Playstation

Pour Tekken, nous avons sélectionnés les meilleurs Combos. En espérant que cela vous aidera à vaincre. Notons qu'ils sont d'une rare difficulté, de même que le Galaga. Bonne baston!

## Tous les Combos destructeurs!

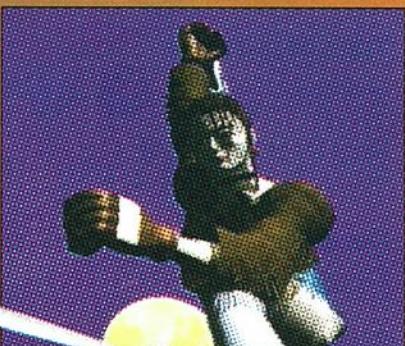
### NINA ET ANNA



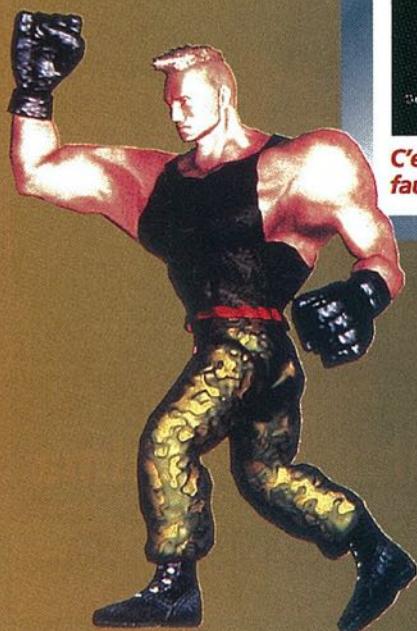
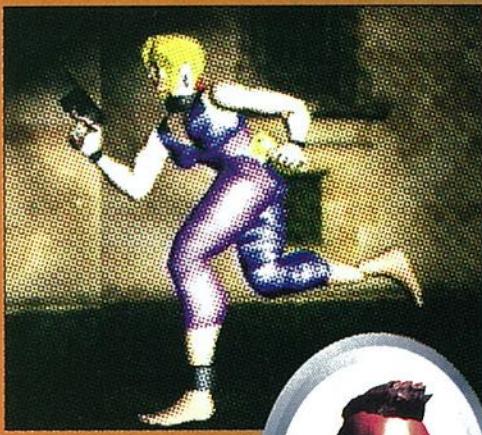
### KING, WANG et MICHELE



Voici le Combo du King présenté étape par étape. Et ça fait très mal.



# KEN



*tips*

## Pour avoir un vaisseau double dans le Galaga.

Pendant le chargement du jeu, appuyez simultanément, en maintenant la pression, sur: Croix, Triangle, Haut et L1 sur le deuxième paddle.



C'est à ce moment qu'il faut faire la manipulation.

Avec deux vaisseaux, c'est beaucoup plus rigolo!

## JACK, P.JACK et KUMA



## LAW



## PAUL



## YOSHIMITSU



## GANRYU

Ganryu est un original, il n'a pas de « combokitu »!

## ARMOR KING



## LEE



## KAZUYA ET HEIHACHI



**Arcade**

# TEKKEN 2

Cette nouvelle version de Tekken est détonante, et, comme bon nombre d'entre vous sont assez fanatiques pour se ruer dans les salles d'arcades y dilapider toute leur fortune, autant qu'ils soient bien armés. Voici donc quelques coups spéciaux à potasser pour être un pro.

## LEXIQUE

- 1 Poing droit
- 2 Poing gauche
- 3 Pied droit
- 4 Pied gauche

← ↓ ↓ → rotation

→ → mouvements à enchaîner sans marquer de pause. Les autres mouvements sont à effectuer l'un après l'autre.

## Baek

### BUTTERFLY KICK

3 3 3 4

### BACK FIST

→ + 2

### BLACK WIDOW COMBO

3 3 4 4

### ALBATROS

↓ 4 4 3

### BAEK'S RUSH

↓ + 4 3 3

### HAMMER HEEL

→ → + 4

### FLAMINGO

← ← + 3

### HUNTING HAWK

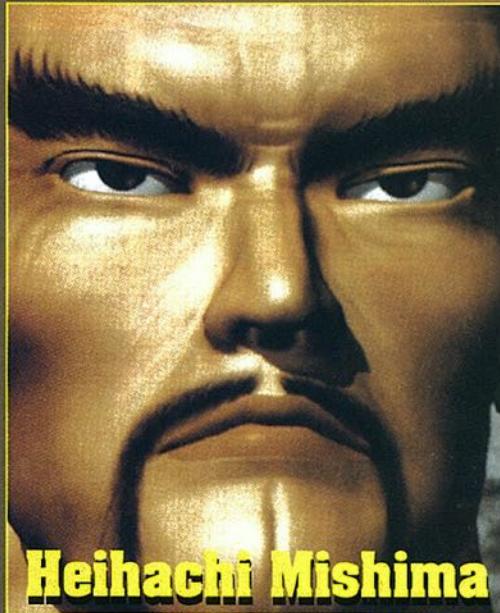
↗ + 3 4 3

### AXE KICK

→ → + 3

### 10 HITS COMBO

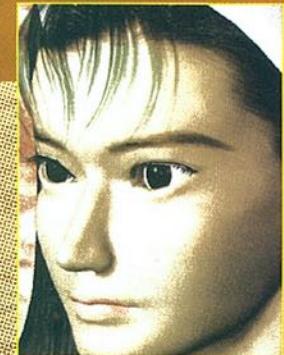
4 3 3 4 3 3 3 4 3 4 3

**Heihachi Mishima**

## Jun

### COMBOS

1 1 3  
1 4 4 4  
← + 3 4 4 4  
← + 3 2  
1 1 4  
3 4 1 + 4 2 4  
4 4 → + 2  
1 + 4 2 1 4 4 4 3



### 10 HITS COMBO

2 1 1 1 2 1 4 3 3 + 4

**King**

## PROJECTION

→ → + 1 + 2

## HELL SWEEPS

→ ↓ ↓ → + 4 4 4 (pause) 4 4

## SKY FOOT SLICE

→ → → + 3

## CORPSE SPLITTER

↗ + 2 + 4

## 10 HITS COMBO

↖ + 3 2 2 4 4 1 2 1 2 1

## Jack

### PROJECTION

↓ ↓ → + 1

### HIP PRESS

↗ + 3 + 4

### MEGATON KNUCKLE

↖ ↓ ↓ → + 2

### WILD SWING

↓ → + 1 2 1 1

### 10 HITS COMBO

↓ + 2 1 1 2 1 2 1 1 + 2 1 + 2



## TOMSTONE PILEDRIVER

↖ → + 1 + 2

## JAGUAR DRIVER

↖ ↓ ↓ → + 1 puis, durant le mouvement, 1 + 2 3 4 3 + 4

## SATELLITE DROP KICK

→ → → + 3 + 4

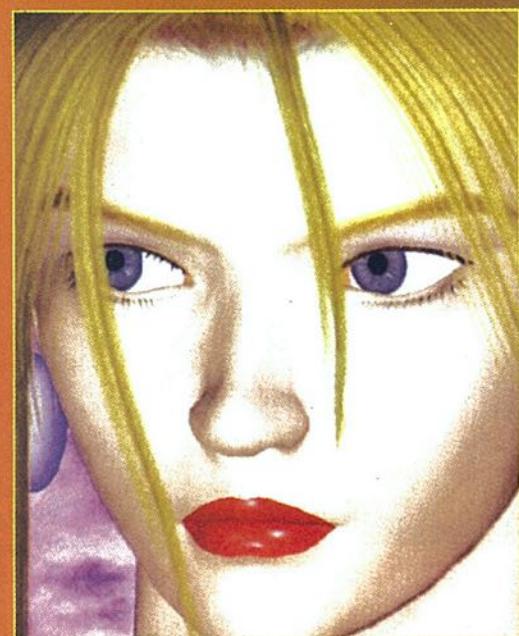
## FLIPPING BODY SPLASH

→ + 1 + 4

## 10 HITS COMBO

1 2 1 1 3 3 4 3 2 1 + 2

# Lei

**PROJECTION** $\rightarrow \rightarrow + 1 + 2$ **CHARGING PUNCH** $\rightarrow 2 1 2 1$ **STEP-IN** $\rightarrow + 4 1 2 3 4$ **10 HITS COMBO** $1 2 1 3 + 4 2 1 4 1 2 3$ 

# Nina Williams

**LIFTING TOSS** $2 + 4$ **FALLING ELBOW**

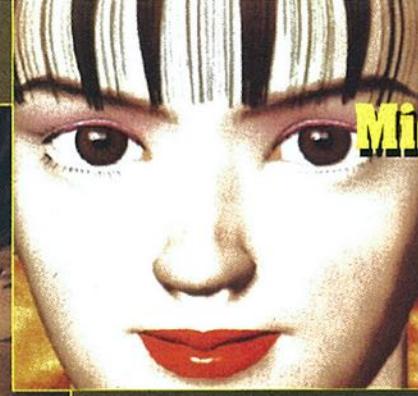
1 2 1 puis, durant le mouvement, 2 1 3

**TWO PUNCHES LOW KICK** $\downarrow + 1 2 \downarrow + 3 2$ **FLASH COMBO** $\downarrow + 3 1 2$ **HUNTING KICKS** $\nearrow + 4 3 4$ **ATTACK REVERSAL** $\leftarrow + 1 + 4$ **10 HITS COMBO** $1 2 1 2 3 3 2 1 2 4$ 

# Marshall Law

**CHASTISEMENT PUNCH** $2 + 4 1 2 1 1 + 2$ **LOW KICK FLIP KICK** $\downarrow + 3 4$  ou  $\downarrow + 4 3$ **TWO FLIP KICKS** $3 + 4 3$ **SPINNING KICK COMBO** $4 3 4$ **10 HITS COMBO** $\downarrow + 1 2 2 1 3 3 3 4 3 4$ 

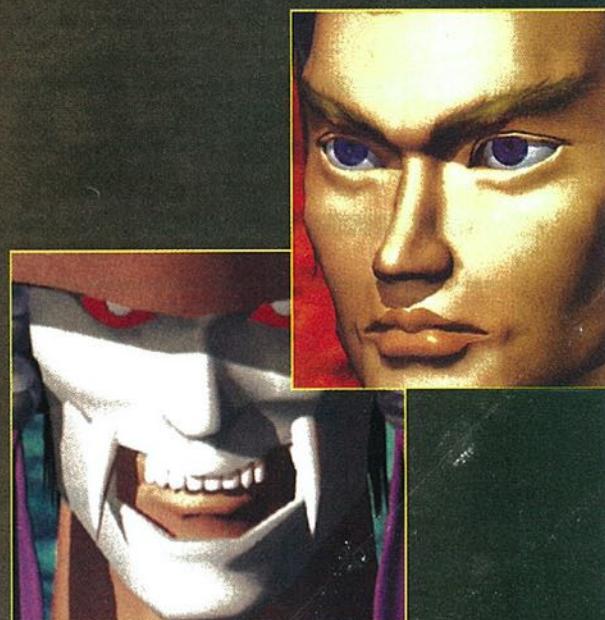
# Yoshimitsu

**PROJECTION** $\rightarrow \downarrow \downarrow \downarrow \leftarrow + 1 + 2$ **FLIPPING STOMP** $\nearrow + 3 + 4$ **SPIRAL LAUNCH** $\rightarrow \rightarrow + 3 + 4$ **SPIRAL DIVE** (pendant le Spiral Launch) $1 + 2$ **KANGAROO KICK** (pendant le Spiral Dive) $3 + 4$ **SAMURAI CUTTER** $\downarrow \leftarrow \leftarrow + 3$ **SAW BLADE** $\leftarrow \leftarrow + 1$ **10 HITS COMBO** $4 4 2 2 4 4 1 1 1 1$ 

# Michelle Chan

**NELSON SUPPLEX** $\downarrow + 1 + 2$ **SUPER UPPERCUT** $\rightarrow + 1 + 4$ **EARTHQUAKE STOMP** $\nearrow + 3 + 4$ **SWEEP BOW LEG** $1 1 4 3$ **SIDE SPIN** $3 + 4 4$ **10 HITS COMBO** $2 1 1 2 3 3 3 4 4 1$ 

# Paul Phoenix

**STRIKING SHIHO-NAGER** $\downarrow + 1 + 2$ **DEATH FIST** $\downarrow \downarrow \rightarrow + 2$ **ELBOW STRIKE** $\downarrow \rightarrow + 2$ **STOMACH THROW** $1 + 3 + \leftarrow$ **10 HITS COMBO** $1 2 3 1 4 2 1 4 2 1$ 

## Pour jouer avec le plein écran (sans les barres d'énergie)

Pendant le jeu, enclenchez la Pause, appuyez sur Carré, Triangle, Croix et Rond, dans l'ordre et en maintenant la pression, puis appuyez deux fois sur Select. Enlevez la pause à l'aide du deuxième pad.



Ah, liberté  
cherie!  
Fini, le stress  
des jauge  
d'énergie qu'on  
scrute d'un œil  
inquiet tout en  
se prenant des  
coups.

## Pour faire les Furies sans se fouler

Rentrez dans les options et choisissez le niveau de difficulté Easy. Les contrôles devront inclure les rotations sur L1 et L2 et les coups spéciaux R1 et R2. Pendant le jeu, quand la barre d'énergie clignote en rouge, appuyez sur R1 et R2 en même temps.

## Les Furies

### Eiji, Kayin et Sho

→ ↓ ↓ ← ← ↓ → (△)

### Ellis et Sofia

→ ← → ← (△)

### Mondo

↓ ↓ → ↓ ↓ → ← (△)

### Duke

↖ ↓ ↗ → ← (△)

### Fo

→ ← ↖ ↓ ↓ → ← (△)

### Run Go

↖ ↖ ↓ ↗ → ↓ ↓ ↖ ← (△)

### Gaïa

→ ← ↖ ↓ ↗ (△)



## Pour jouer avec Gaïa.

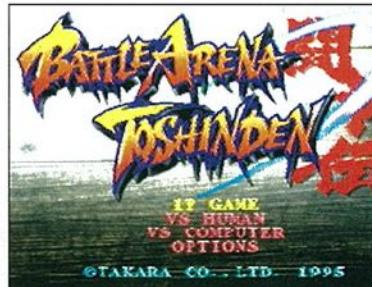
Quand les différentes options se mettent en place, faites: Bas, Diagonale/Bas/Gauche, Gauche et Carré. Si c'est réussi, les options devraient virer au rose et une voix crie: "Fight!"



C'est à ce moment que l'astuce devra être réalisée.



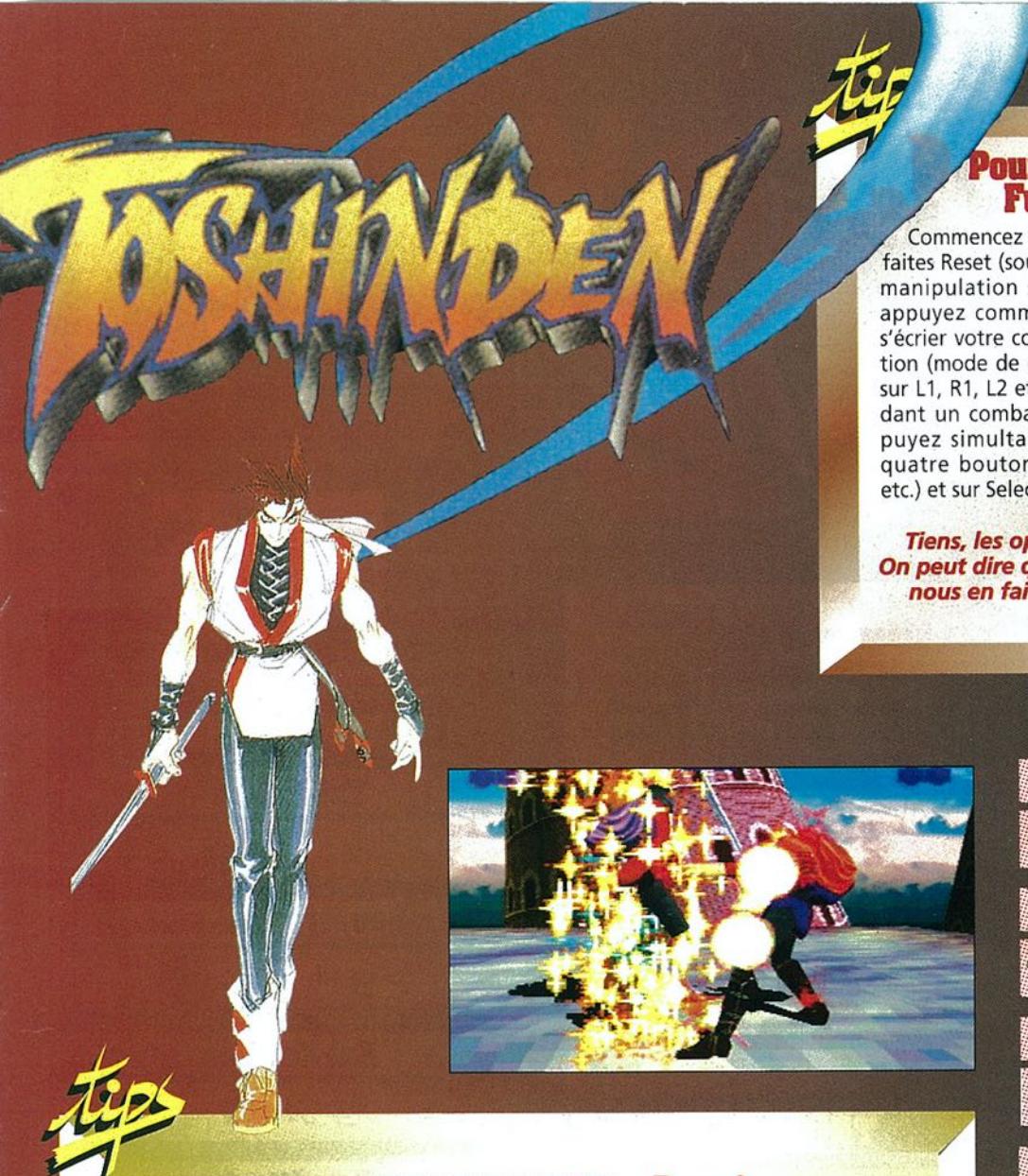
Placez-vous sur Eiji et maintenez Haut et appuyez sur Croix...



Les options en rose indiquent que c'est réussi.



Gaïa apparaît alors. Des combats de folie en perspective.



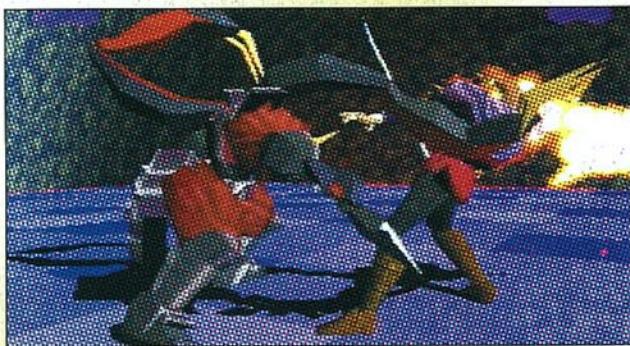
**tips**



Gaïa VS Sho, voilà qui risque d'être chaud...



"Prepare for the show!"



## Pour réaliser peinard la deuxième Fury "archissuperdurafère"

Commencez un nouveau combat, mettez le jeu sur Pause, puis faites Reset (souriez). A la mise en place des options, effectuez la manipulation suivante: maintenez Diagonale/Bas/Gauche et appuyez comme un fou sur Croix. "Fantastic!" devrait alors s'écrier votre console. Dans les options, choisissez une configuration (mode de difficulté Easy, A4) qui intègre les coups spéciaux sur L1, R1, L2 et R2. Enfin, pendant un combat (un vrai), appuyez simultanément sur les quatre boutons du haut (LR, etc.) et sur Select.

Tiens, les options en blanc.  
On peut dire que Tohshinden nous en fait voir de toutes les couleurs!



## Les Super Furies

EIII	↑ ↓ ↑ ↓ → ← → ← △ + ○
KAYIN	→ ↓ ↓ ← ← ↔ ↔ ← ○ + ●
FO	○ × □ △ ○ ← → ← → △ + ○
ELLIS	↓ ↓ ← ↓ ↓ ← → ↓ △ + ○
SOFIA	↓ ↓ ← ↓ ↓ ← → ↓ △ + ○
RUN GO	↗ ↑ ↙ ← ↘ → ← ↓ △ + ○
MONDO (pendant le saut)	→ ↗ ↑ ↙ ← → ↓ △ + ○
DUKE	↓ ↓ ← ↓ ↓ ← → □ + ○
SHO	↓ → ↗ ↓ ↙ ← ↑ △ + ○
GAIA	↓ ↓ ← ← ↓ ↓ ← → ↓ △ + ○

## Pour jouer avec Sho

Une fois les options repeintes en rose, commencez un combat et opérez un Reset (prononcez "risette"). Ensuite, soyez vif et exécutez le code suivant (toujours quand les options se mettent en place): Droite, Gauche, Droite, Gauche et Carré avec le deuxième paddle. Les options, précédemment colorées de rose, se teintent alors d'un bleu clair mignon tout plein. Choisissez un mode de jeu et placez-vous sur Kayin. Maintenez le pad vers le bas et validez votre choix. Quelle émotion...

Playstation

# DRAGON BALL Z

**V**ous trouverez ci-dessous les coups spéciaux qui ne sont pas indiqués dans la notice. Ils sont parfois un peu difficiles à exécuter, mais soyez patient : ça paye...

## SON GOKU S. SAIYAJIN

### Super Meteo Smash (au corps à corps)

→ ↓ ↓ ← ← → ☐

### Shiyunkanitou Kame Hame Ha

↓ ← ← ← ↓ → ☐

### Jumping Knee Lift

↖ ↗ ☐

## SON GOHAN

### Chou-Bakuretsu Rush (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ ☐

### Motion Cancell Chou Kameha

↓ ↘ → ← ☐

## SON GOTEN

### Response Rush (au corps à corps)

→ ↓ ↓ ← ← ↓ → ☐

### Super Goten Attack

Maintenir ↓ ↑ ☐

## TRUNKS (enfant)

### Spirit Rush (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ ☐

### Dai-Kou Dan

↓ ↘ → ← ← ↓ → ☐

## tips

### Pour jouer avec cinq personnages cachés

A la page de présentation: ↑ Triangle ↓ Croix ← + L1, → + R1. Si tout a fonctionné, une nouvelle démo commence.



C'est sur cet écran qu'il faudra agir.



L'écran-titre indique: "Ultimate Battle 27".

## TRUNKS

### Burning Hells Attack (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ ☐

### Energy Rush

← ↓ ↓ → ← ↓ ↓ → ☐

## PICCOLO

### Namek Ryu Buku Retsu Ken

→ ← ↓ ↑ ☐

### Makuu-Houi Dan

→ ↓ ↓ ← → ↓ ← ☐

## KRILLIN

### Kamesen Ryu Geki Bu (au corps à corps)

→ ↓ ↓ ← → ☐

### Makuu-Houi Dan

→ ↓ ↓ ← → ↓ ← ☐



## TENSHINHAN

### Tai-Yo Ken

↓ ↑ ☐

### Suru-Sen Ryu (pendant le Tai-Yo Ken)

← ↓ ↓ → ☐

### Kai-Kou Ken

↖ ↗ ☐

### Suru-Sen Ryu Attack (au corps à corps)

→ ↓ ↓ ← → ☐

### Shin Ki-Ko-Hou

→ ↓ ↓ ← ↓ ↓ → ☐

## GREAT SAIYAMAN

### Great Dancing Attack (au corps à corps)

→ ↓ ↓ ← → ☐

### Great Kame Hame Ha

→ ↓ ↓ ← → ☐

## KAI-OH SHIN

### Gekishin-Ou Ken (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ ☐

### Shin-Ouhoden Kien-Jin

→ ↓ ↓ ← ↓ ↓ → ☐



N° 18

**Pretty Kick**

↓ ↓ → B

**Pretty Drive Attack** (au corps à corps)

→ ↓ ↓ ↻ ← →

**Flash Beam Press** (au corps à corps)

→ ↓ ↓ ↻ ←

N° 16

**Tackle Destroyer Crush**

← ↻ ↓

**Hells Flash Attack** (au corps à corps)

↓ ↻ ← ↻ ↓ ↘ →

**Thunder Rocket Attack**

↓ ↓ → ← ↻ ↓ ↘ →

**CELL**

**Perfect Cell Smash**

→ ← ↓ ↑

**Chou Kame Hame Ha**

→ ↓ ↻ ← →

**DOUBLER**

**Death Barage Lance** (au corps à corps)

← → ↓ ↑

**Death Flame**

→ ↓ ↻ ← ↻ ↓ ↘ →



**MAJIN BUU**

**Buu Barage Attack**

← → ↓ ↑ corps à corps

**Buu Bomb**

→ ↓ ↓ ↻ ← →

**GOTENKS**

**Gekitotsu Ultra Renzoku Shine-Shine  
Super Missile Kitu**

→ ↓ ↓ ↻ ← ↻ ↓ ↘ →

**Super Ghost Kamikaze Attack**

→ ↓ ↓ ↻ ← ↻ ↓ ↘ →

**VEGETA**

**Galic Cannon** (au corps à corps)

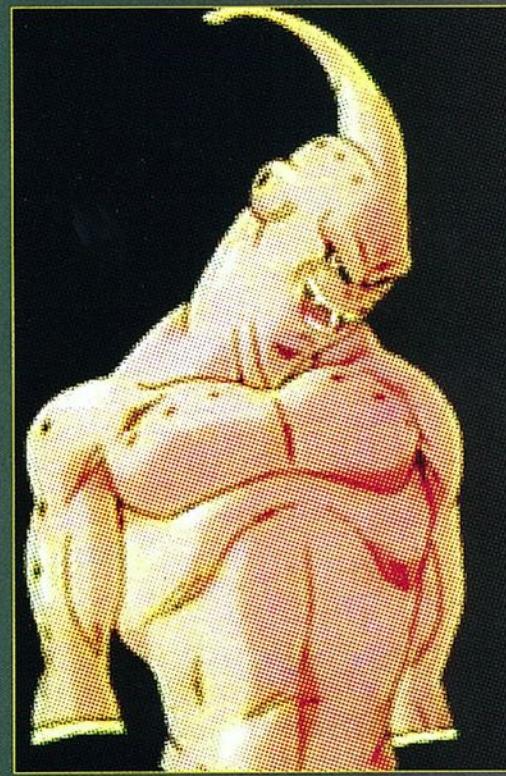
→ ↓ ↓ ↻ ← →

**Big Bang Attack** (pendant le saut)

↓ ↻ ← ↻ ↻ ↓ ↘ →

**Final Blast Bomb** (pendant le saut)

→ ← ↗ ↑ ↗ →



**ZARBON**

**Shooting Star Combanation**

Pendant le saut → ↓

**Air Assault Crush** (au corps à corps)

→ ↓ ↓ ↻ ← ↻ ↓ ↘ →

**Spread Balls**

↓ ↓ → ← ↻ ↓ ↘ →

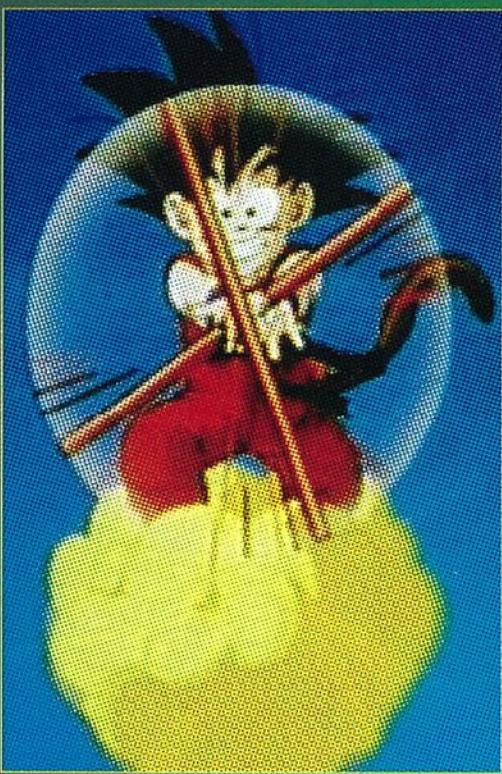
**RECOM**

**Recom Fire Gun** (au corps à corps)

← ↻ ↓ ↗ → ↗ ↓ ↻ ←

**Ultra Fighting Bomber**

→ ↓ ↓ ↻ ← ↻ ↓ ↘ →

**GINEW****Throw Tackle**

→ ↓ ↓ □

**Great Attack** (au corps à corps)

↓ ↙ ← → ↓ ↓ X

**Body Change**

→ ← ↙ ↓ ↓ → ○

**Damage Body Change**

← → ↓ ↘ ↙ ← ○

**FREEZA****Death Psycho Kinesis** (au corps à corps)

→ ← ↓ ↑ ○

**Freeza Psycho Kinesis**

→ ↓ ↓ ↙ ← → ○

**SON GOKU (enfant)****Hastu-Shu Ken**

↙ ↙ ↓ ↘ → □

**Niyo Ibou Attack**

Maintenir ↙ → □

**Jan-Ken Ku**

↔ ↔ □

**Jan-Ken Chogi**

↔ → X

**Jan-Ken Pa**

↔ ↔ □

**Kuch Kame Hameha** (pendant le saut)

→ ↓ ○

**Kame Hame Ha**

↙ ↙ ↓ ↘ → ○

**Giant Ape Transformation**

↙ ↙ ↓ ↘ → ↓ ↘ ↙ ← □

**Yudou Kame Hame Ha**

→ ↓ ↓ ↙ ← → ○

**KAME-SENNIN (Tortue Géniale)****Nidan Hizake-Ri**

→ ← → X

**Kame-Sen Ryu Ken-Fu Shu**

↓ ↙ ← → X

**Tai-Ken Kame Punch**

↓ ↓ → □

**Kyo-Sui Ken**

↓ ↓ → ○

**Ge-Dan Kiyo-Sui Ken**

→ ↓ ↓ ○

**Zan-Zou Ken**

→ ← → □

**Kame Hame Ha**

↙ ↙ ↓ ↘ → ○

**Tai-Ken Kame Kick**

↓ ↘ → X

**Ge-Dan Tai-Ken Kame Punch**

→ ↓ ↓ □

**Max Kame Hame Ha**

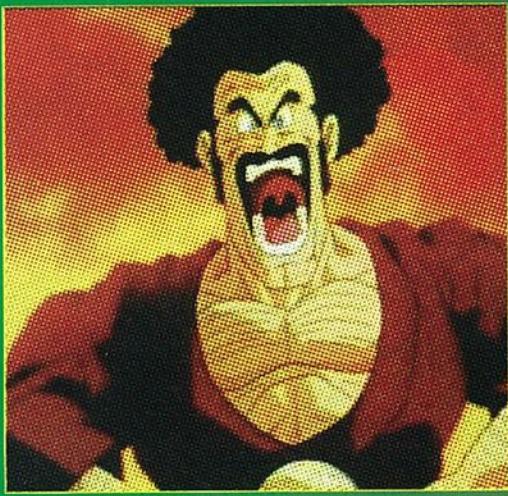
↓ ↙ ← → ○

**Mafuu Ba**

→ ↓ ↓ ↙ ← ↘ ↓ ↗ → ○

**Bankoku Bitsu Kuri-Shou**

→ ↓ ↓ ↙ ← ○



## MR SATAN

### Base Ball Bat

### Rolling Attack

### Vulcan Jab

### Very Very Punch

### Metta Uchi-Eiyuran Bu

### Dynamite Kick

### Tokusei Bazooka Hau

### Tokusei Ultra Dai-Baku Dan

### Shitsu-Bai

### Champion No Ka-rei Na Mai

### 4 Renzo Baku Retsu Missile Lancher



## SUPER SAIYAN 3

### Dash Punch

### Saiyan 3 Attack (au corps à corps)

### Slash Leg Down

Pendant le saut

### Gail Shot Reverse

### Thousand Combination

### Ki-Oi-Hou

Maintenir

### Kame Hame Ha

### Chou Kame Hame Ha :

### Shun-Kan Itou Meteo Crash

### Super Quick Kame Hame Ha



## GOGETA

### Meteo Attack

### Hari-Tobashi (au corps à corps)

### Screw Drop-Kick

### Slash Down Kick (pendant le saut)

### Shun-Khan Itou Slider

**R1 ou R2**

### Shun-Khan Itou Slash Down

**R1 ou R2**

### Ki-Oi-Hou

Maintenir

### Ultra Super Dounuts

### Final Kame Hame Ha

### Gogeta Genki-Dama

Maintenir

### Gogeta Meteo Attack (au corps à corps)

### Quick Ultra Ball

Super  
Nintendo

# DRAGON BALL Z

Après DBZ Playstation, voici la totale sur DBZ 3, le dernier épisode (de baston) sur Super Nintendo. Tout, vous saurez tout sur les coups spéciaux d'la mort, les modes Turbo «kitu» et autres tricheries. Bref, un Kame Hame Ha de tips.

tips

## Pour augmenter sa puissance

Dans le mode «1P VS 2P», pendant le dialogue qui précède le match, faites :

- pour plus de force en attaque, Haut, L, Bas, Y (aura jaune).
- pour plus de force en défense, Gauche, L, R, Droite (aura bleue).
- pour plus de force en attaque et en défense, Bas, X, Haut, R (aura rouge).
- pour obtenir la super force en attaque, L, R, Haut, Bas, Y, X, Gauche, droite (aura jaune avec des éclairs).
- pour obtenir la super force en défense, Gauche, R, Haut, X, Droite, Y, Bas, L.

### Pour avoir le mode Turbo 1

Avant d'allumer votre consoles, sur le second paddle, maintenez la pression sur les boutons R et X jusqu'à l'apparition de l'écran-titre. Si le «3» bleut, le tip est réussi.



### Pour avoir le mode Turbo 2

Même procédé que le turbo 1 mais maintenez L, R et X.



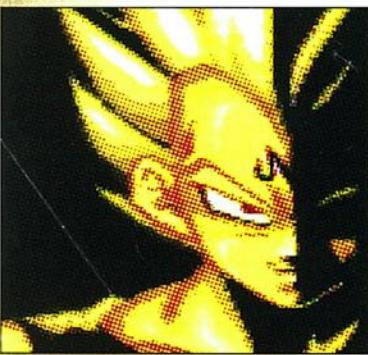
Et voilà, le «3» de DBZ à changé de couleur, vous êtes passé à la vitesse supérieure!

tips

## Pour jouer avec Trunks adulte

À la page de présentation quand le visage de Son Goku apparaît, faites :

Haut, X, Bas, B, L, Y, R, A.



C'est à ce moment précis qu'il faut faire le tip.



Si c'est réussi, Trunks sera de la partie. Exaltant, non?



## LES METEOR SMASHES DE TOUS LES PERSONS

(C-18 et Kai-oh Shin n'en ont pas...)

Tout les Meteor Smashes sont à exécuter au corps à corps.

### GOKU ET GOTEN

↙ ↓ ↘ → ↗ ↑ + [B] ou [Y]

### TRUNKS (adulte)

→ ← ↓ ↑ + [Y]

### PETIT TRUNKS

→ ← ↓ ↑ + [B]

### VEGETA

→ ↘ ↓ ↙ ← → + [Y]

### GOHAN

→ ↘ ↓ ↙ ← → + [B]

### BUU ET DARUBURA

← → ↓ ↑ + [Y]

**Neo Geo**

BEST OF SNK

# SAMURAI SHODOWN II

Pour les heureux possesseurs de console Neo Geo ou Neo Geo CD, voici des tips furieux et des coups assassins signés SNK.

## Puppet Changes

### CHAM-CHAM

↓ ↓ ↙ ← ↓ ↖ C

### NICOTINE

↖ ↙ ↓ ↘ ← → →

### YUBEI YAGU

→ ↓ ↓ ↙ ← → ← D

### HANZO HATTORI

→ ← → ← → ← ↓ A

### GENAN SHIRANUI

↓ ↓ ↙ ← ↓ ↖ C

### EARTHQUAKE

→ ← → ← → ← ↓ B

### NEINHALT SIEGER

→ ↓ ↓ ↙ ← → ← A

### KYOSHIRO SENRYO

→ ← ↙ ↓ ↘ → ← D

### UKYO TACHIBANA

↓ ↓ ↙ ← → ↓ ↘ B

### NAKORURU

↓ ↓ ↙ ← ↓ ↖ ↗

### CHARLOTTE

↓ ↓ ↙ ← ↓ ↖ D

### WAN FU

→ ↓ ↓ ↙ ← → ← D

### HAOMARU ET GENJIRO

→ ↓ ↓ ↙ ← → ← B

### GALFORD

→ ↓ ↓ ↙ ← → ← C

## Super Attaques

### HAOMARU

↓ ← ↓ ↓ → ← ↓ ↖ B C

### NAORURU

↓ ↓ ↙ ← → ↓ ↘ B C

### HANZO ET Galford

→ ← → ← → ← ↓ B C D



### Sayonara Kuroko

À la page de sélection du personnage en mode 2 joueurs, faites:

↑ ↓ ← ↑ ↓ → A

Vous pourrez alors choisir Kuroko comme combattant.

### KUROKO

#### Coups Spéciaux

↓ ↗ A  
 ↓ ↗ B  
 ↙ A  
 → ← ↙ A  
 ↓ ↗ A  
 ↙ B C  
 ↓ ↗ A  
 ↓ ↗ B C  
 ↓ ↗ A B C  
 ↓ ↗ B C D

Plusieurs fois sur C  
 ou B + C + D

#### Puppet Changes

↓ ↗ A B  
 → ↗ A B C  
 → ↗ A  
 → ↗ A B  
 → ↗ A B C  
 → ↗ A B C D

Parade



## La Fury des boss

### RUGAL

→ ↓ ↓ ↙ ← → ↓ ↖ B C

### SAISYU

↓ ↙ ← ↙ ↓ ↘ → C

## Mettez les boss de votre côté!

Pour jouer avec les boss, rendez-vous dans le mode "Team VS Play", validez le "Yes" du "Team Edit", puis faites:

↑ + B → + C ← + A ↓ + D

Omega Rugal et Saisyu Kasanagi devraient sortir du néant pour rejoindre les combattants disponibles.



Pénétrez dans le mode "Team VS Play".



Placez-vous sur le Team Edit, validez puis réalisez la manip.

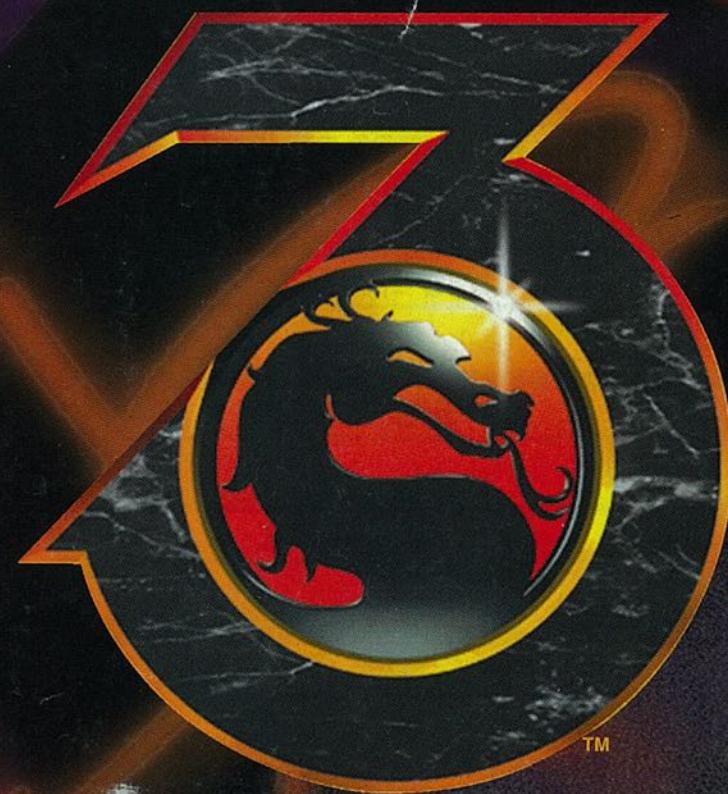
Les boss de la mort sont là!



A présent, personne ne vous résistera.



# MORTAL KOMBAT® 3



TM

AVALE ton GOÛTER  
Avant d'avaler tes DENTS



Tous les coups sur le 36 15 ACCLAIM et au 36 68 10 25\*

SUPER NINTENDO  
SUPER FAMICOM  
PAL VERSION

GAME BOY

MEGA DRIVE

SEGA  
GAME GEAR

Williams®  
Williams Entertainment Inc.  
A subsidiary of WMS Industries Inc.

MIDWAY®  
Midway Manufacturing Company  
A subsidiary of WMS Industries Inc.

AKLAIM®  
Entertainment S.A.

Mortal Kombat®3 ©1995 Midway Manufacturing Company. All rights Reserved. Mortal Kombat, The Dragon Logo, MK3 and the character names are trademarks of Midway Manufacturing Company. Distributed under license by Williams® Entertainment Inc. Williams® is a trademark of WMS Games Inc. Developed under license by Sculptured Software, Inc. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™ and Game Boy™, the Nintendo ProductSeals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. All rights reserved. Acclaim is a division of Acclaim Entertainment TM, © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved.